DUNGEONS & DRAGONS®

OUTRE-TOMBE

Les secrets des morts-vivants™

SUPPLÉMENT DU JEU DE RÔLE

Bruce R. Cordell • Eytan Bernstein • Brian R. James

DUNGEONS & DRAGONS®

OUTRE-TOMBE

Les secrets des morts-vivants™

SUPPLÉMENT DU JEU DE RÔLE

Bruce R. Cordell • Eytan Bernstein • Brian R. James • Robin Laws • John Snead

Table des matières

1. SAVOIR NÉCROMANTIQUE ... 4
Origines ... 6
Physiologie ... 9
Corps, âme et animus ... 9
Anatomie des morts-vivants ... 9
Métabolisme ... 11
Propagation ... 12
Point de vue et psychologie ... 13
Nécromancie et moralité ... 13
Mentalité des morts-vivants ... 13
Les esprits corrompus ... 14
Rompre avec la vie ... 14
D'étranges pulsions ... 14
Société ... 15
Les parias ... 15
Les citoyens clandestins ... 15
Les citoyens reconnus de tous ... 15
Cultes et cabales secrètes ... 16
Les royaumes des morts ... 16
Le Culte des Héritiers du Sang ... 16
Hantumah ... 18
Nocturnus ... 20
La Gisombre ... 21
La patrie des morts-vivants ... 21
Les shadar-kai et les morts-vivants de Gisombre ... 22
Reine Corneille ... 22
Orcus dans les ténèbres ... 23

2. THANATOLOGIE POUR LE MD ... 24
Rapports sociaux ... 26
Présences funestes ... 27
Aventures chez les morts-vivants ... 30
Fils rouges de campagne ... 33
Un ennemi effroyable ... 33
La déferlante ... 35
Le royaume vampire ... 36
Artefacts ... 38
Épée de Kas ... 38
Épée des héritiers von Zarovich ... 39
Épée spirituelle ... 41
Masque d'argent de Kas ... 42
Miroir des secrets ... 43
Orbe de lumière ... 45
Pierre ioun de jais ... 46
Traité de l'ombre ... 47
Rituels ... 49
Greffons macabres ... 51

3. LES ANTRES DES MORTS-VIVANTS ... 52
Particularités de l'antre ... 54
Le cimetière de Col Fen ... 56
La crypte nord ... 60
La crypte souterraine ... 62
Les catacombes de grès ... 64
La chapelle aux trappes ... 68
L'ossuaire des morts ... 70
Le vallon des Batailles ... 72
Embuscade à la mare ... 76
Autour du cratère ... 78
La Tour Sanglante de la lande ... 80
Attaque nauséabonde ... 84
La Rose Noire ... 86
Le mausolée de Ssra-Tauroch ... 88
Les disciples de Zéhir ... 92
Le trône de Ssra-Tauroch ... 94
La nécropole de Kravenghast ... 96
La nécropole ... 98
Le mausolée ... 100
Le sanctuaire et le bassin ... 102
La tour de Zoramadria ... 104
Les étudiants en scrutation ... 106
La chambre du sommeil éternel ... 108
L'observatoire ... 110
Le temple de Doresain ... 112
La grotte des adorateurs ... 114
Échauffourée au temple ... 116
La crypte germinale ... 118
Le cadavre astral ... 120
Dans le cœur ... 124
Apothéose ... 126

4. NOUVEAUX MONSTRES ... 128

NOUVEAUX MORTS-VIVANTS ET AUTRES NON-MORTS ... 130
Abomination ... 130
Profanateur pourrissant ... 130
Incarné de discorde ... 131
Âme-en-peine ... 132
Blasphème ... 134
Cadavéreux ... 138
Cérébrum ... 140
Culte de la chair ... 142
Galopin de chair ... 142
Acolyte de la chair ... 142
Maître encapuchonné ... 143
Rejeton organique ... 143
Enveloppe abandonnée ... 144
Fantôme ... 146
Faucheur ... 150
Faucheur blême ... 152
Golem nécropsique ... 154
Goule ... 156
Incarnation colérique ... 158
Ruisselin pourrissant ... 158
Esprit cendrebrousse ... 159
Liche ... 160
Molosse cadavéreux ... 164
Momie ... 166
Mordure ... 170
Sépulcreux ... 170
Tripailleux ... 170
Ostéopède ... 171
Mue d'écailles draconiques ... 171
Mort-vivant larveux ... 172
Mort-vivant volant ... 174
Peau volante ... 174
Paralythe ... 174
Phalène d'effroi ... 175
Simulacre de coatl ... 175
Nocturnéen ... 176
Oni ... 178
Ossuaire ... 180
Charnier aux cendres ... 180
Fosse du régiment abandonné ... 180
Profanation ... 181
Sénestre ... 182
Squelette ... 184
Tyrannoeil mort-vivant ... 188
Vampire ... 190
Vase ... 194
Tormentille ... 194
Amniote de sang ... 194
Vase spirituelle ... 195
Équarisseur ... 195
Zombie ... 196

PANTHÉON DE L'INFÂME ... 200
Acérérak ... 200
Ctenmiir le Damné ... 202
Déluge ... 203
Kas le Traître ... 204
Chevalier noirétoile ... 205
Kyuss ... 206
Prétorien vermiforme ... 207
Osterneth, la Liche de Bronze ... 208
Strahd von Zarovich ... 210
Vecna ... 212
Aspect de Vecna ... 213
Culte de Vecna ... 214
Énigme maîtresse de Vecna ... 214

ARCHÉTYPES ... 216
Ascète de Vecna ... 216
Esclave vampirique ... 216
Esprit de l'ombre ... 216
Esprit possesseur ... 217
Gardien des morts ... 217
Morfaleux ... 217
Nuée métamorphe ... 218
Rejeton de Kyuss ... 218
Sépulcralisé ... 219
Tueur implacable ... 219
Zombie contagieux ... 219

POUVOIRS ALTERNATIFS ... 220

CHAPITRE 1

SAVOIR NÉCROMANTIQUE

Le lot de tout homme : souffrir et mourir.

– Alexander Pope

INSPIRANT LA CRAINTE et l'horreur, les morts-vivants évoquent le caractère inéluctable de la mort. Tantôt tapis dans l'ombre, tantôt vacillants, toujours affamés, ils sont attirés par la chaleur des vivants. Liches, squelettes, zombies et autres monstruosités encore plus effroyables partent en quête d'âmes à dévorer et de sang à boire, en traînant les pieds, agités de soubresauts disgracieux. Le vampire, quant à lui, possède le plus horrifiant des pouvoirs : une fois qu'il a absorbé la vie de sa victime, le cadavre de celle-ci s'anime et devient à son tour un mort-vivant.

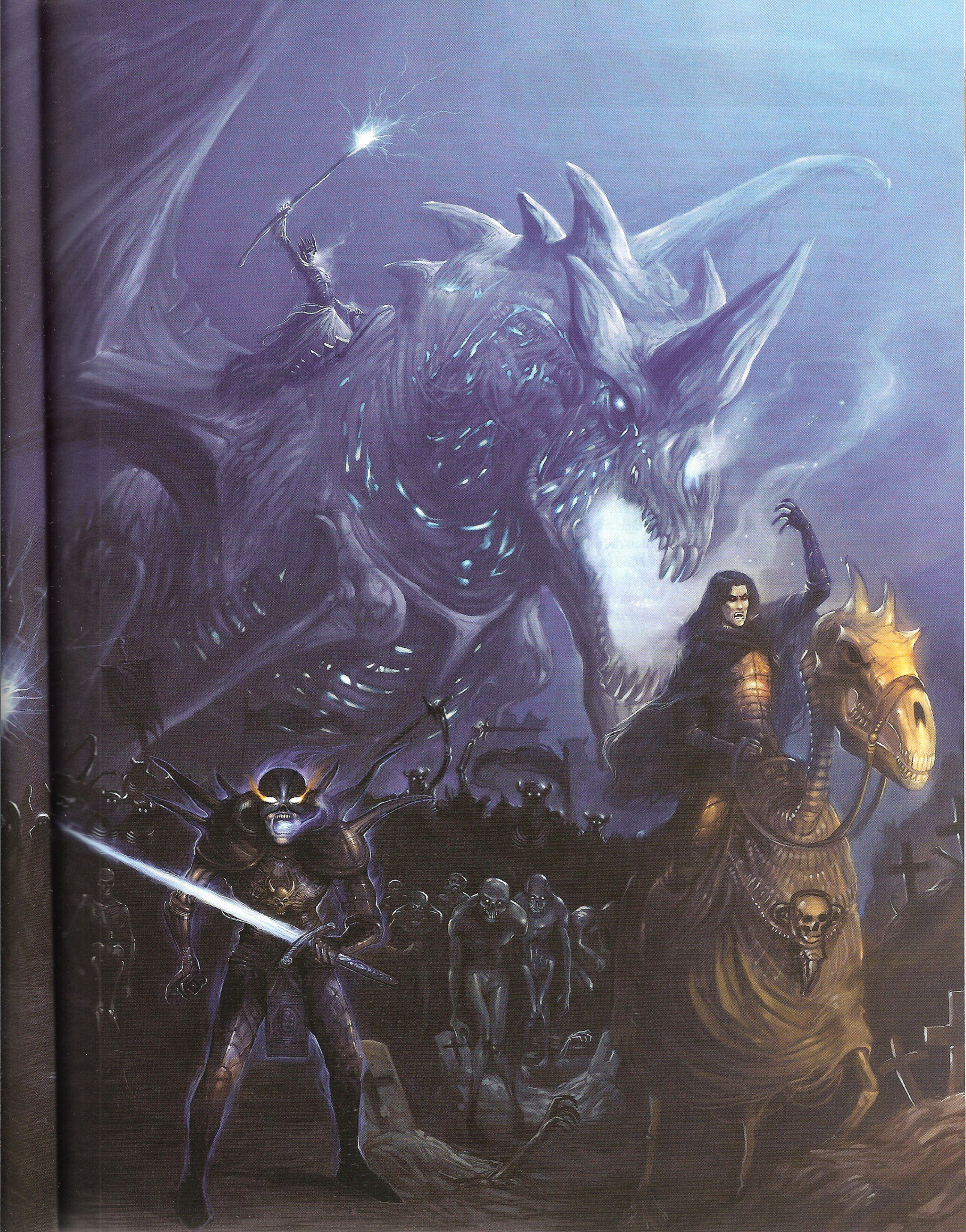
En effet, la non-vie peut frapper quiconque, quel que soit son rang. Un serviteur du bien tué par un seigneur vampire renaîtra sans doute sous la forme d'une créature vorace. Ceux qui furent jadis ses compagnons ne représentent plus à ses yeux qu'un repas potentiel. Lui reste-t-il une once de sa personnalité d'antan derrière cette avide soif de sang ? D'aucuns affirment que non : l'énergie émanant de la Gisombre animerait les cadavres sans conserver la moindre parcelle de l'âme ou de l'esprit. Cependant, certains morts-vivants sont doués de leur conscience d'origine mais non de leur corps, soulevant ainsi des questions délicates sur la vie, la mort, et l'au-delà.

Malgré leur appétit contre nature, les morts-vivants peuvent subsister pendant des siècles, même enfermés dans un lieu dépourvu de lumière et de nourriture. Ainsi, alors que les gardiens et les pièges courants des anciennes citadelles sont depuis longtemps tombés en poussière, les morts-vivants, eux, demeurent une menace. Ces créatures portent la marque de l'ombre, la magie nécromantique les anime. Certaines arpentent le monde depuis des millénaires.

Voici les sujets abordés au cours de ce chapitre :

- **Origines :** comment sont créés les morts-vivants, de ceux qui choisissent leur destin aux victimes impuissantes.
- **Physiologie :** une étude détaillée des modes de sustentation, de propagation et de perception des morts-vivants.
- **Point de vue et psychologie :** la vision du monde selon les morts-vivants.
- **Société :** aussi surprenant que cela puisse paraître, il existe une certaine forme d'organisation sociale chez les morts-vivants.
- **La Gisombre :** les liens entre les morts-vivants, la Gisombre et Reine Corneille.

AMELIA STONER



ORIGINES

Les théories concernant les origines et la création des morts-vivants abondent. Les simples paysans chuchotent des contes au coin du feu, tandis que sages et magiciens mènent des recherches exotiques et complexes. Mais aucune d'elles ne concorde. Une seule chose est sûre : les morts-vivants existent depuis des temps immémoriaux. Ils sont légion et leurs motivations restent énigmatiques.

Les origines des morts-vivants remontent à la nuit des temps, avant même l'avènement des originels et la pose de la première pierre du monde. Qui étaient les morts-vivants, alors ? Des êtres qui faisaient preuve d'une entropie manifeste. Des immortels, sans âge, qui supportaient les affres de la douleur. Des êtres qui aspiraient à devenir les maîtres du cosmos.

Le cosmos était jeune en ces temps reculés, et les débris qui avaient résulté de sa formation tournoyaient encore dans le vide. Le monde prenait forme (avec l'aide des originels) à partir de ces résidus, et avec lui, plusieurs échos du monde apparaissaient. L'un était clair et féerique, l'autre, plus sombre et sinistre, mais tous deux irradiaient une puissance étrange et inattendue. Les originels assistèrent et contribuèrent à la naissance de la Féerie et de la Gisombre.

Puis les dieux se firent connaître, grâce à leur influence indirecte et à leur dessein bien défini. Eux aussi réclamaient à cor et à cri leur part de création. Leur intervention suscita la fureur des originels. Et bientôt, les deux forces de la création entrèrent en guerre.

En ce temps-là, les âmes arrachées à leur corps quittaient simplement le cosmos pour un endroit inconnu. Lorsque les originels se mirent à façonner le monde, ils portèrent peu d'intérêt pour le destin des âmes perdues. Néanmoins, certains d'entre eux reconnurent le pouvoir de l'âme en tant que force puissante - une force qu'ils désiraient ardemment. Ces entités interceptèrent les âmes, qui n'avaient nulle part où aller. Bon nombre d'entre elles furent consommées par les originels avides de nourriture spirituelle. Celles qui ne trouvaient ni but, ni destination, furent rejetées et disparurent à jamais dans le néant. Mais d'autres résistèrent et devinrent des morts-vivants.

Les dieux aussi décelèrent le potentiel de ces âmes. L'un d'eux s'autoproclama gardien du nouveau royaume des morts. C'est ici que les âmes se rassembleraient après la vie. Toutes les âmes. Celles choisies pour rejoindre les dominions des dieux, ou celles dirigées vers un destin ultime et inconnu. Voilà comment Nérull - et Reine Corneille après lui - devint le gardien des morts.

LES POUVOIRS DE LA MORT

Toute divinité détient un pouvoir sur la mort et l'agonie de ses adorateurs, mais il existe deux dieux – et un seigneur démon – qui s'intéressent tout particulièrement à la non-vie.

Reine Corneille contrôle la mort et le destin, possédant ainsi un pouvoir sur les morts-vivants. La façon dont elle préside à la destinée de chaque âme est un mystère. Parfois, elle décide de mettre un terme à l'existence d'un mort-vivant qui, selon elle, a trompé le destin.

Vecna connaît intimement la non-vie puisqu'il l'a embrassée avant de devenir le dieu de la magie, de la nécromancie et des secrets. Pour lui, les morts-vivants sont l'un des nombreux instruments pouvant être employés dans la recherche incessante de la connaissance et des secrets. Les morts-vivants dénués d'intelligence sont sans intérêt... sauf s'ils peuvent remplir le rôle de gardiens ou de serviteurs. Vecna préfère de loin les morts-vivants intelligents, surtout ceux qui s'adonnent aux arts nécromantiques.

Orcus, le Prince Démon des Morts-vivants, commande les légions des morts tourmentés. Rien ne lui ferait plus plaisir que de s'approprier les pouvoirs de Reine Corneille, mais il ne sait qu'animer les corps, et non manipuler la mort elle-même. Orcus n'a qu'une idée en tête : conspirer contre Reine Corneille et prendre sa place.

LA NATURE DE LA NON-VIE

La mort n'est pas forcément synonyme de fin, même pour les créatures au destin insignifiant. Les caractéristiques que possède une créature vivante déterminent, parmi une grande variété possible, la forme et l'apparence qu'elle pourra revêtir en cas de continuation de l'existence

LA MORT ET L'AU-DELÀ

Après la mort du corps, l'âme reste dans le monde pendant quelques jours, voire davantage. C'est durant ce laps de temps que le corps peut renaître, pour peu que l'on emploie le rituel adéquat. Même après la mort de son corps, l'âme d'un héros sera déterminée à s'attarder encore un peu parmi les vivants, tandis que la plupart des autres âmes s'en iront sur-le-champ. Elles glisseront en Gisombre et, telles des étoiles filantes, traverseront à toute allure son étendue sombre. Même alors, une âme pourra être ressuscitée grâce au rituel approprié, comme par exemple Rappel à la vie. La majorité des âmes qui ne sont pas rappelées franchissent les portes de la demeure de Reine Corneille avant de s'envoler au-delà du cosmos... Pour quelle destination ? Même les dieux l'ignorent.

Il arrive que certains dieux aient besoin de serviteurs supplémentaires dans leurs dominions. Ils rappellent alors des âmes après leur mort. Elles devront obéissance à leur divinité jusqu'à ce que celle-ci s'en lasse. Certaines d'entre elles, comme celles des exaltés, seront choisies par rapport aux grandes œuvres qu'elles ont accomplies pendant leur vie, en accord avec les idéaux de leur dieu, alors que d'autres, celles des damnés, seront châtiées, soit parce qu'elles étaient maudites, soit parce que, de leur vivant, ces individus ont vendu leur âme.

Les âmes des mortels sont un butin très recherché : diables et autres créatures abjectes fouillent la Gisombre en quête d'âmes dénuées de corps, mais ces tentatives sont rarement couronnées de succès. Seul un effort exceptionnel permet à une créature vivante d'influer sur une âme dénuée de corps. Même les diables les plus puissants n'ont pas cette capacité. C'est pourquoi ils ont appris à s'emparer des âmes mortelles avant qu'elles ne quittent leur enveloppe corporelle. En général, quiconque signe un pacte avec un diable termine ainsi.

après la mort. Grâce à diverses manœuvres du destin, une créature peut demeurer dans le monde après sa mort, tel un fléau lâché sur les vivants... ou pire encore.

Les morts-vivants sans âme

Toute créature vivante possède un corps et une âme, grâce à laquelle elle a conscience de posséder une enveloppe charnelle et de quitter celle-ci lorsqu'elle périt. La « force vitale » d'un corps qui régit les muscles et les émotions d'une créature est appelée « animus ». L'animus permet à une créature de vivre et de se mouvoir. Il quitte le corps après la mort, tout comme l'âme. Mais au contraire de celle-ci, il ne le quitte qu'une fois que le cadavre a achevé sa décomposition.

S'il est « ressuscité » comme il se doit, l'animus peut faire en sorte qu'un corps se relève en l'absence de son âme. C'est d'ailleurs grâce à ce phénomène que des êtres qui n'ont jamais vécu, comme les créatures artificielles, peuvent devenir des morts-vivants. Il arrive même que l'animus existe indépendamment de tout corps, tel un cruel souvenir de la vie. Cette force d'impulsion peut provenir d'une magie nécromantique, d'une influence surnaturelle corrompue sur le lieu de la mort ou de l'enterrement, ou d'un endroit lié à la Gisombre. La force de volonté, les croyances ou les émotions de la personne décédée permettent d'accéder à la magie du monde et de donner naissance au pouvoir de l'animus.

Insatiables. C'est le mot qui qualifie le mieux la plupart des morts-vivants, même ceux qui paraissent intelligents. L'absence d'âme et la soif de vie les ont conduits à adopter un comportement inhumain. Les morts-vivants dénués d'intelligence sont dotés d'une force d'impulsion faible mais suffisante pour se mouvoir. Un mort-vivant conscient possède un animus plus puissant qui lui permet même parfois d'avoir accès aux souvenirs de celui qu'il était de son vivant. Or, de telles monstruosités éprouvent peu, voire pas de compassion une fois passées de l'autre côté. Un nécrophage dispose d'un corps et d'une conscience sauvage que lui octroie l'animus, mais il ne possède pas d'âme. Même les âmes-en-peine tant redoutées ne sont que des anima sans âme, profondément corrompus et chargés d'une puissante énergie nécromantique.

Le plus souvent, c'est en Gisombre que ces forces d'impulsion prennent leur source. Là-bas, les esprits dénués de corps sont des morts-vivants communs. Quelque chose au sein de ce sinistre écho les nourrit. Cette essence d'ombre peut « se répandre » dans une créature mourante, ou être instillée par des pouvoirs ou des rituels nécromantiques. Mais elle peut aussi être canalisée et envoyée vers des lieux liés à la mort qui pullulent sur ce plan d'existence.

Les morts-vivants dotés d'une âme

Certains morts-vivants parviennent à conserver leur âme après la mort de leur corps. Une telle transformation s'opère obligatoirement à l'aide de rituels précis. Mais c'est grâce à un destin influent, ou à une force de volonté exceptionnelle qu'une créature réussira ensuite à vaincre la mort, parfois même contre son gré. Les morts-vivants capables de préserver leur âme sont des créatures plus puissantes et plus dangereuses que leurs congénères qui en sont dépourvus. En effet, ils disposent encore des pouvoirs qu'ils avaient de leur vivant, en plus de ceux qui leur sont conférés par la mort. Ils sont totalement autonomes et tout aussi imprévisibles que n'importe quel être libre de penser. Et ils sont d'autant plus dangereux qu'en général, ce sont les individus maléfiques et égoïstes qui cherchent à obtenir l'immortalité par le biais de rituels menant à la non-vie.

Les fantômes sont les plus courants des morts-vivants qui conservent leur âme sans avoir recours aux rituels nécromantiques. Ils demeurent enchaînés au monde des vivants, même si c'est dans l'unique but de semer le malheur ou d'assouvir une vengeance. Au contraire, les chevaliers de la mort, les liches, les momies et les vampires sont créés grâce à des rituels ou à des procédés qui lient leur âme à une forme non vivante. Des créatures similaires pourraient être créées dans d'autres circonstances.
La grande diversité d'espèces de morts-vivants reflète l'empreinte de la mort sur chaque parcelle de l'existence.

La genèse des morts-vivants

Les créatures vivantes pensent que l'origine de la non-vie est liée à l'animation des corps morts. En fait, les morts-vivants « naissent » de bien des façons.

Les péchés de l'âme

Les actes maléfiques majeurs se répercutent à travers les dimensions avec une telle force qu'ils ouvrent des brèches dans la réalité, permettant ainsi à des entités malveillantes de s'échapper et de pénétrer dans le monde des mortels. Ces entités sont à la recherche de chair physique. Les réceptacles fraîchement désertés des damnés les intéressent vivement. Une fois à l'intérieur de leur hôte, ces forces en corrompent l'animus, insufflant ainsi au cadavre un semblant de vie.

Lorsque l'influence de l'animus ranime les souvenirs du réceptacle précédent, une créature mauvaise, perverse et intelligente parvient à renaître à la non-vie. L'âme est absente de ce phénomène. Ces espèces de morts-vivants sont gouvernées par un animus qui leur inspire un comportement particulièrement rusé.

Parfois, des actes atroces attirent des esprits malfaisants dans le cadavre d'un individu récemment décédé tout en laissant intacte l'âme du défunt. Il arrive aussi que des âmes bienveillantes se retrouvent piégées à l'intérieur de leur propre corps et deviennent peu à peu maléfiques, à mesure que les esprits dépravés corrompent leur âme.

Même les vivants peuvent être « infectés » par les esprits morts-vivants. Pour plus de détails, reportez-vous à l'archétype esprit possesseur, page 217. Il peut s'appliquer à toute créature vivante dont le corps accueille des esprits morts-vivants.

La souillure du mal

Les repaires de créatures malveillantes et les lieux recelant des artefacts maléfiques agissent parfois comme de puissants catalyseurs lors de la création de morts-vivants. D'ordinaire, les créatures ainsi façonnées

ne sont que des cadavres animés dénués d'âme. Mais il arrive que ce soient des morts-vivants plus puissants, dotés d'une âme, dont l'esprit a été corrompu alors que les corps se trouvaient dans un lieu souillé. De ce fait, dès la mort de leur corps, ces créatures sombrent immédiatement dans la non-vie.

Si certains pensent qu'un pouvoir sanguinaire insuffle la vie aux créatures animées, il est plus exact d'affirmer que l'animus, ou l'esprit qui réside dans le cadavre ambulant, donne au mort-vivant la force nécessaire pour que celui-ci se déplace, voire peut-être suffisamment de force pour qu'il puisse parler, raisonner et – le plus important – s'attaquer à d'autres créatures.

De sombres desseins menés par d'autres peuvent permettre de façonner la non-vie, surtout si de tels actes maléfiques augmentent en intensité et se répètent pendant des mois, voire des années, dans un lieu spécifique. Dans ce cas précis plus que dans d'autres, on parlera de « souillure du mal », bien que les prêtres qualifient ces endroits de « lieux impies ».

Ces lieux souillés peuvent finir par affecter l'être humain. Pour plus de détails, reportez-vous à l'archétype sépulcralisé, page 219. Il peut s'appliquer aux créatures vivantes souillées par des lieux impies.

L'absorption de vie

Certains monstres ont la capacité d'absorber la « force vitale » ou « l'énergie vitale » des créatures vivantes. Cela se traduit généralement par la perte d'une ou plusieurs récupérations chez la créature visée. Bien qu'un PJ puisse dépenser une récupération pour déclencher un effet bénéfique (pour regagner des points de vie par exemple), lorsqu'un ennemi lui fait perdre une récupération, il s'agit la plupart du temps d'absorption de vie. Par exemple, les atropals, les bodaks et les nécrophages disposent de pouvoirs qui font perdre des récupérations à leurs victimes. Comme si cela ne suffisait pas, certains rituels particulièrement immondes qui requièrent des ingrédients et une préparation complexes, permettent de drainer la vie de cette même manière. L'énergie vitale ainsi absorbée l'est de façon définitive. Elle sera transférée dans le corps d'une autre créature qui pourra prolonger sa propre vie, ou l'utiliser pour améliorer des objets ou des pouvoirs.

Lorsque toute l'énergie vitale d'une créature est absorbée par des agents maléfiques et que la victime en meurt, le corps n'est plus qu'une coquille vide particulièrement sensible à l'influence exercée par la non-vie. Ce n'est pas parce qu'un mort-vivant absorbe la vie d'un vivant que ce dernier deviendra automatiquement un mort-vivant, mais il aura ouvert la porte aux esprits impurs, qui se hâteront de s'engouffrer dans le corps fraîchement déserté.

Les morts-vivants plus puissants aspirent davantage de force vitale que les habitants des tombes. Ceux-là possèdent moins de pouvoirs. Un nécrophage dévorera l'énergie vitale d'un être vivant afin d'apaiser son envie de retrouver l'âme qu'il a perdue à jamais. Les âmes-en-peine sont tout aussi avides d'âmes mortelles. Elles se nourrissent de cette énergie pour créer des rejetons. De la même manière, les vampires absorbent le sang de leurs victimes, source de toute vie, pour étancher leur soif inextinguible. Dans ce cas précis, c'est par le biais du sang, catalyseur physique, que la force vitale est transférée.

Pour plus de détails, reportez-vous à l'archétype seigneur vampire (cf. *GdM* 181) comme exemple de mort-vivant créé par absorption de vie.

Mettez du piment dans vos campagnes !

Rien ne vous empêche de décevoir les espoirs des PJ de temps en temps. Vous pourrez en tirer avantage. Astuce : faites intervenir un mort-vivant non maléfique dans votre campagne. Imaginez une horde de zombies en train d'attaquer le groupe. Un paladin intrépide vole à leur secours. Heureuse rencontre ! Sauf qu'au petit matin, leur sauveur se transforme en squelette couvert de lambeaux de chair desséchée...

La contagion maléfique

Certains morts-vivants sont vecteurs de maladies et d'infections contagieuses, transmissibles lors de l'attaque. La plus connue est la putréfaction de la momie, dont l'énergie nécrotique affaiblit progressivement ses victimes... jusqu'à la mort.

Quelques morts-vivants particulièrement infâmes sont porteurs de maladies très contagieuses qui, une fois contractées, affaiblissent et tuent les mortels à une vitesse effrayante. Si un remède n'est pas très vite administré, la victime se transforme en mort-vivant en quelques heures à peine. Ainsi, une fois infectée de la sorte, une créature aura peu d'espoir d'être sauvée.

Pour plus de détails, reportez-vous à l'archétype zombie contagieux, page 219. Il peut être utilisé pour créer des morts-vivants contagieux.

La réanimation

Obsédés par les secrets des arcanes, certains érudits en quête d'immortalité découvrent le fruit corrompu de la non-vie. La peur de la mort gouverne leurs actes. Ils veulent en percer les mystères, coûte que coûte. Ils sont persuadés que s'ils parviennent à transcender leur nature d'être mortel, leur survie sera garantie. Au terme de cette expérience, il leur faut épouser la mort pour prolonger leur vie. Mais il ne s'agit pas de l'immortalité. Ceux des jeteurs de sort qui adoptent cette forme d'existence deviennent les redoutables liches. La plupart découvrent, à leur grand désarroi, que renoncer intentionnellement au plaisir de vivre tout en continuant à exister est en réalité un destin bien pire que l'absolution de la mort.

Certains morts-vivants sont créés en assemblant les parties du corps d'un tas de chairs mortes. Une fois qu'un cadavre recomposé est frappé par la foudre et que le rituel adéquat a été accompli, une créature mort-vivante se lève. Elle a l'esprit en miettes, mais son corps est fort, grâce à l'animus de plusieurs êtres. Ces atrocités présentent, en apparence, de nombreuses similitudes avec les golems de chair. Mais leurs origines et leurs capacités diffèrent.

Pour plus de détails, reportez-vous à l'archétype liche (cf. *GdM* 180), vous y trouverez les règles permettant de créer de nouvelles liches. Le blasphème (cf. page 135) fournit plusieurs exemples de morts-vivants « assemblés et animés ».

PHYSIOLOGIE

Au niveau physiologique, les morts-vivants se divisent en deux catégories : les entités intangibles dépourvues de forme physique, comme les spectres et les âmes-en-peine, et les horreurs possédant une enveloppe corporelle telles que les nécrophages, les vampires et les zombies. Dans les deux cas, les morts-vivants ne perçoivent pas le monde de la même manière que les vivants.

Qu'ils soient ou non incarnés dans un corps, la plupart d'entre eux ont plusieurs attributs physiologiques en commun, y compris la vision dans le noir, l'immunité au poison et aux maladies, la résistance à l'énergie nécrotique et la vulnérabilité à l'énergie radiante.

N'oubliez pas que tout mort-vivant a jadis été un être vivant doué d'une âme. En aucun cas les créatures artificielles dénuées d'âme ne peuvent devenir des morts-vivants.

Corps, âme et animus

La plupart des créatures conscientes ont un corps et une âme. Quelle est donc la véritable nature de l'âme ? D'où vient-elle ? Voilà un sujet soumis à controverse. Pour beaucoup, l'âme est synonyme de conscience chez une créature. Si cette créature venait à mourir, l'âme déserterait le corps.

Chaque âme est non seulement unique et propre à chaque créature, mais elle est aussi capable de fournir une conscience à tout un chacun (à l'inverse des fonctions naturelles des organes). L'âme est immortelle : elle était là avant la naissance d'un être et demeurera bien après la mort du corps de celui-ci. Lorsque le siège de la conscience d'une créature disparaît en fusant à travers la Gisombre, cette créature finit par mourir.

Privé de son âme, le corps meurt sans attendre, bien que l'animus fasse circuler le sang et conserve le souvenir physique du corps. En outre, l'animus sert de lien entre le corps et l'âme, ce qui permet aux aspects physiques et spirituels d'un être de se compléter et d'agir de concert.

Bon nombre de morts-vivants, y compris les espèces intelligentes, n'ont plus leur âme d'origine. Ils adoptent de ce fait un comportement bestial et inhumain, car ils ne possèdent plus la moralité qui les gouvernait de leur vivant. Tout ce qui reste d'eux, c'est un corps en décomposition, et un animus dirigé par des besoins que la conscience ne commande plus. Ainsi, beaucoup d'entre eux souffrent d'une insatiable envie de chair fraîche.

À l'exception des fantômes, il est rare que l'âme soit conservée dans la non-vie sans que la créature n'ait été préparée dans ce but avant sa mort. C'est le cas des liches qui déploient d'extraordinaires ressources pour accomplir le rituel permettant de lier à jamais l'enveloppe corporelle à l'âme. Une fois les préparatifs achevés, celle-ci demeure intacte même quand le corps commence à pourrir. C'est pourquoi les liches et les autres morts-vivants qui gardent les pouvoirs qui les habitaient avant leur mort réunissent entre leurs mains une puissance effroyable.

Anatomie des morts-vivants

Tous les morts-vivants possèdent un trait de caractère commun : ils furent jadis des vivants et, pour la plupart d'entre eux, dans un corps fait d'os, de chair et de sang.

Les corps en décomposition

Bien qu'elle paraisse soudaine, la mort est plus un processus qu'un événement. Elle commence quand le cœur cesse de battre ou quand les poumons cessent de respirer. D'abord, c'est le cerveau qui s'arrête de fonctionner, puis les autres organes, et enfin, la peau meurt à son tour.

Ce n'est que lorsque le corps est bel et bien mort que commence la décomposition. Les cadavres inanimés raidissent au bout d'une demi-journée, mais trois jours plus tard, ce phénomène disparaît. Les morts « vivants » en garderont des séquelles : leurs mouvements seront plus ou moins raides tout au long de leur existence.

Avec la vie, c'est la capacité à repousser insectes et parasites qui disparaît. En quelques semaines, les cadavres grouillent d'asticots et de larves. Au même moment, la chair se met à pourrir. Résultat : le cadavre émet des effluves variés émanant de ses cavités, sans oublier les gaz nauséabonds.

Par la suite, le processus de décomposition d'un cadavre normal et celui d'un mort-vivant animé diffèrent. L'animus qui insuffle une fausse vie au mort-vivant stoppe la décomposition à mi-parcours, empêchant ainsi le corps de s'effondrer. Une fois ce processus achevé, les morts-vivants ont l'apparence de cadavres à moitié pourris.

Si certains ont la capacité naturelle de supprimer ou de dissimuler ces effets de la non-vie pour le moins désagréables, d'autres y parviennent grâce à la magie. Mais tous endurent la même chose : une longue existence dans un corps gangrené. Dès qu'il s'anime pour devenir mort-vivant, le corps subit, lentement mais sûrement, toutes les caractéristiques du processus biologique de la décomposition.

LA SOURCE DE POUVOIR DES MORTS-VIVANTS ?

Les nécromanciens alimentent leur magie de trois façons : en puisant dans la source de pouvoir arcanique, en faisant appel au pouvoir des ombres afin de réaliser leurs sombres miracles, ou en ayant recours au pouvoir divin. Dans ce dernier cas, les nécromanciens n'hésiteront pas à demander à des dieux impitoyables de lever une armée d'âmes-en-peine dévouées corps et... corps.

De rares morts-vivants naissent grâce à leur simple force de volonté. Ils parviennent à éviter l'au-delà en rassemblant tous les pouvoirs de leur âme (le *ki*). Plus rare encore : les abominations mort-vivantes qui se servent des immenses pouvoirs psioniques de l'esprit afin de tromper la mort.

Chez le vampire, la décomposition sera complètement interrompue grâce à un apport régulier de sang frais. De par sa nature nocturne, la peau du vampire est très pâle, sauf après un bon repas. Il arrive de croiser des vampires désireux de se faire passer pour des humains ; pour cela, ils s'appliquent une poudre couleur chair sur le visage. De même, les goules arrivent à stopper le processus de décomposition en ingérant régulièrement de la chair vivante.

Les morts-vivants immatériels ne se décomposent pas, cela va de soi. En revanche, les contours de leur silhouette sont parfois flous, comme inachevés, ce qui leur donne une apparence de cadavre pourri ou déchiqueté. Cela se produit surtout après des meurtres d'une extrême violence, ou lorsqu'on se sert, pour créer le mort-vivant, d'un cadavre en décomposition.

Les organes sensoriels

Comme les autres prédateurs, les morts-vivants disposent de sens suffisamment aiguisés pour localiser leurs proies. Dans certains cas, ces sens sont même décuplés.

Vue : les créatures qui ont encore leurs yeux possèdent une vision identique à celle de n'importe quel être vivant. L'animus stimule les organes en décomposition. Atout non négligeable : l'énergie nécrotique permet aux morts-vivants de voir dans le noir le plus complet. Les créatures dont les yeux ont complètement pourri les remplacent d'instinct, par des points lumineux ou des globes de lumière qui luisent dans leurs orbites.

Odorat et ouïe : les morts-vivants sentent et entendent ce qui se passe autour d'eux, soit grâce à la stimulation nécrotique des organes initialement prévus à ces effets, soit en reproduisant d'instinct les structures qui remplissent les mêmes fonctions. Cependant, beaucoup de morts-vivants arrivent à se passer de ces deux sens. Du coup, l'énergie de l'animation fournie par l'animus s'amenuise au fil du temps. C'est pourquoi les morts-vivants ont en général un odorat déplorable et sont quasiment sourds. Les vampires et les goules, en revanche, sont dotés de sens auditifs et olfactifs extrêmement développés car leur état de mort-vivant en augmente l'acuité.

Goût : heureux sont les vampires, les goules et autres morts-vivants pourvus de langue qui se nourrissent physiquement des êtres vivants ! L'animation menant à la non-vie leur permet de savourer leurs proies. Certes, se repaître des êtres vivants est un comportement compulsif impie et répréhensible, mais la capacité à sentir le *goût* d'une victime en train de hurler est un plus dans l'existence des morts-vivants.

Toucher : puisque les récepteurs nerveux restent morts après la réanimation, les morts-vivants ont beaucoup de mal à ressentir des sensations physiques. Ceux qui y parviennent n'ont qu'une idée approximative du sens tactile. Par conséquent, ils ne ressentent aucune douleur. Il n'est pas rare de voir, au cours d'un combat, des morts-vivants dénués d'intelligence aux membres coupés. Ils continueront à se battre jusqu'à ce qu'ils ne puissent plus avancer. Et le comble, c'est qu'ils ne se seront aperçus de rien.

Le système circulatoire

Le système circulatoire d'un être vivant amène l'oxygène et les nutriments essentiels dans le corps. Le cœur, les poumons, et tout un réseau de vaisseaux sanguins facilitent ce processus.

Les morts-vivants, eux, n'ont pas recours à leur système cardiovasculaire en décomposition. Personne ne sera surpris d'apprendre que le cœur d'un mort-vivant matériel est incapable de pomper le sang : il repose dans sa poitrine pourrissante telle une gousse d'ail ratatinée.

Les vampires et les goules sont l'exception qui confirme la règle. En ingérant le sang des mortels, ils peuvent faire fonctionner leur système sanguin. Une fois que leur cœur se remet à battre, l'effet est immédiat : la peau retrouve temporairement quelques couleurs.

La respiration

Les morts-vivants n'ont pas de raison biologique de respirer, donc pas besoin de système respiratoire. Mais cela ne veut pas dire qu'ils ne respirent pas. Nombreux sont ceux qui se servent de leur système respiratoire pour parler. Néanmoins, ils doivent faire des mouvements amples pour faire entrer l'air dans leur larynx gangrené.

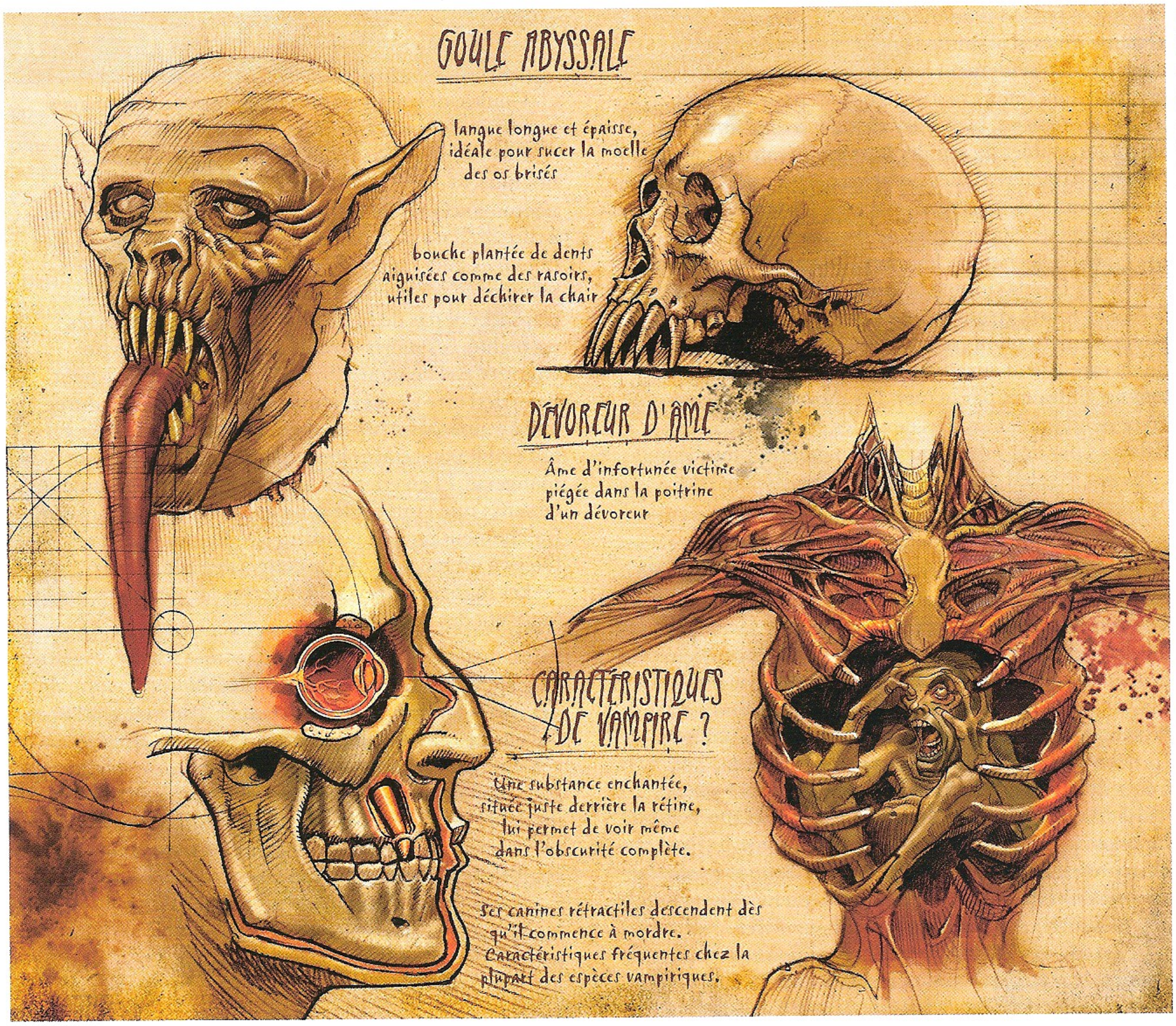
Le système digestif

Les morts-vivants qui ne se nourrissent pas n'ont pas de système digestif. Ceux qui absorbent de la chair vivante ont conservé de nombreux aspects du système digestif des vivants, y compris l'estomac, où sont stockés divers aliments. Toutefois, ce processus est légèrement modifié par la nature surnaturelle de la créature ; même débarrassés des processus compliqués qui s'opèrent dans l'estomac des êtres vivants, un zombie mangeur de cerveau ou un vampire suceur de sang trouvent leur compte dans ce qu'ils mangent... Et pourtant, ils ne sont jamais rassasiés !

On rencontre également des morts-vivants qui se nourrissent de la « force vitale », ou des âmes des êtres

Les morts-vivants immatériels

Les morts-vivants immatériels n'ont ni corps physique, ni zones vitales. Résultat : tous les dégâts qu'ils subissent sont réduits de moitié. Cependant, fantômes et âmes-en-peine possèdent des sens qui fonctionnent de la même manière que ceux des morts-vivants matériels. La vérité, c'est que le corps d'un mort-vivant immatériel imite les détails anatomiques des morts-vivants matériels. L'animus d'un mort-vivant immatériel lui donne la forme d'un corps presque réel, dont la créature se sert pour interagir avec son environnement – tout comme les morts-vivants matériels, en fait. Ainsi, malgré leur apparence vaporeuse, les morts-vivants immatériels peuvent toucher, goûter, parler, voir, entendre et sentir tout autant (ou plutôt tout aussi mal) que leurs congénères ordinaires.



vivants. Chez eux (faut-il le préciser ?), nul besoin de système digestif : leur métabolisme assimile directement une âme ou un animus vivant, les transformant ainsi en énergie motrice.

Autres caractéristiques

Crocs diaboliques, serres crochues, aura de terreur... autant d'attributs physiques insolites et d'aptitudes surnaturelles dont sont pourvus les morts-vivants.

Crocs : c'est la caractéristique commune aux morts-vivants fringaleux. Certains – on pense immédiatement aux vampires – sont dotés de canines rétractiles qui s'allongent au moment du « repas ».

Griffes : après leur décès, les morts-vivants matériels ont les ongles qui poussent rapidement. Quelques-uns se les aiguisent avec soin, de manière à avoir de véritables griffes au bout des doigts et des orteils. Les ongles des mains des vampires sont lisses comme des miroirs.

Langue : quelques espèces de morts-vivants possèdent surnaturellement une langue puissante et très longue. Les goules et autres espèces apparentées en sont l'illustration la plus probante. Toutefois, selon certains témoignages, l'appendice le plus repoussant serait la langue barbelée du dévoreur viscéreux.

Pouvoirs spéciaux : les morts-vivants ont à leur disposition une pléthore de pouvoirs mortels et terrifiants. Certains peuvent changer de forme (pouvoir *forme de brume* du vampire et *forme spectrale* du bodak), paralyser leurs victimes (*griffes* de la goule et *rupture de l'âme* du dévoreur d'âme), ou encore faire pourrir ce qu'ils touchent (putréfaction de momie, pouvoir détenu par toutes les momies, et peste du zombie, transmise par les zombies contagieux).

Métabolisme

Le concept de métabolisme est quasiment inexistant chez une créature uniquement animée grâce à la magie nécromantique. Les êtres vivants possèdent un métabolisme, au sens normal du terme. Pas les morts-vivants. Cela dit, certains d'entre eux se nourrissent des vivants. Bien que cette façon de se nourrir soit rudimentaire et ne fasse en aucune manière grandir le mort-vivant, force est de constater que le simple fait de manger implique l'existence d'un métabolisme, même primaire.

PETER MCKINSTRY

Que se passe-t-il quand un être vivant mange ? Son système digestif assimile la nourriture, fournissant au corps non seulement les nutriments, mais aussi la chaleur, dont toute créature a besoin pour vivre (et même les reptiles, bien que ces créatures primitives soient incapables de réguler leur température interne). Une des caractéristiques notables parmi celles que les morts-vivants ne partagent pas avec les mortels est la production de chaleur interne du corps. Sans la vie qui émet de la chaleur, les morts-vivants sont froids au toucher. « Froids comme la mort », comme on dit, à juste titre. Les morts-vivants supportent sans problème (ou plutôt, ne ressentent pas) des températures extrêmes, qu'un être vivant aurait du mal à tolérer et qui, à la longue, finiraient par le tuer. Les morts-vivants peuvent vivre pendant des années dans des grottes polaires balayées par des vents glaciaux, ou dans des tombeaux cuits par le soleil du désert. Par contre, ils sont très vulnérables au froid ou la chaleur surnaturels.

Régime alimentaire

Manger... Quoi de plus naturel pour un être vivant ? En est-il de même pour les morts-vivants ? La plupart d'entre eux s'en passent aisément et poursuivent leur existence pendant des mois ou même des années. Mais d'autres sont avides de force vitale, de chair et de sang propres aux êtres vivants. Un petit nombre éprouve un réel besoin de nourriture – quoique peu fréquent – afin de continuer à exister, ou pour satisfaire leur addiction. C'est le cas des morts-vivants dits « mangevies ». À l'inverse, beaucoup de morts-vivants n'ont ni besoin, ni envie de se nourrir. Ceux-là traversent les ans sans encombre, animés par cette même énergie nécromantique qui leur a insufflé la non-vie.

Il est des morts-vivants intelligents pour qui manger est un jeu. À eux la force vitale, la chair et le sang ! Ils imaginent des plans élaborés dans lesquels les malheureuses victimes potentielles (qui ne se doutent de rien) atterriront sûrement dans leur assiette. Et tant mieux si elles poussent des hurlements de terreur !

En résumé, nous avons donc trois catégories de morts-vivants, en ce qui concerne leur régime alimentaire : les abstinents, les fringaleux et les mangevies.

Les abstinents : les morts-vivants de cette catégorie n'ont pas besoin de se nourrir ; ils continuent à exister grâce à leur force d'impulsion d'origine créée lors de leur animation. Dans cette catégorie, on peut citer les bodaks, les chevaliers de la mort, les dracoliches, les crânes flamboyants, les hommes d'armes fantomatiques... et la liste est encore longue.

Les fringaleux : bon nombre de morts-vivants pourraient exister sans avoir à se repaître de chair ou de sang. Or, il n'en est rien : la malédiction liée à leur non-vie suscite en eux un irréfragable appétit. S'ils ne prennent pas garde, une telle avidité peut même transformer les morts-vivants conscients en monstres déchaînés dénués d'intelligence. Une fois cette faim insatiable apaisée, la fringale diminue et devient plus tolérable... du moins pour un temps.

S'ils n'écoutent pas suffisamment ce que leur réclame leur ventre, morts-vivants conscients et dénués d'intelligence cèdent à leurs plus bas instincts, ce qui les pousse à s'exprimer au grand jour. Et à mener des attaques aux tactiques douteuses.

Goules, dévoreurs, âmes-en-peine et nécrophages appartiennent à la catégorie des fringaleux.

Les mangevies : les sages qui étudient la nature des morts-vivants, la Gisombre et les énergies nécromantiques de l'animation des morts s'accordent à dire qu'il n'existe pas actuellement de mangevie. Les quelques faits rapportés mettant en scène des morts-vivants qui semblent sombrer dans la torpeur s'ils n'absorbent pas de force vitale sont mal interprétés ; en réalité, ces morts-vivants s'affaiblissent s'ils ne trouvent pas de nourriture. Mais ce manque ne peut pas « détruire » ces créatures, quelle que soit la durée de leur privation. Les mêmes érudits se servent de ce fait établi pour étayer leur théorie : nul mort-vivant n'est mangevie. Et en effet, les témoignages concordent dans ce sens : une lampée de sang ou un morceau de chair fraîchement recueillis suffira à redonner toutes ses forces à un mort-vivant de cette catégorie.

Les mangevies revêtent diverses formes, mais presque tous sont des vampires.

Repos et récupération

Les morts-vivants ne dorment jamais. Par contre, à l'instar des vivants, ils doivent prendre un repos prolongé s'ils veulent renouveler l'usage de leurs pouvoirs quotidiens. Pour les pouvoirs de rencontre, un repos court suffit. À moins de les assigner à une tâche spécifique, lorsque les morts-vivants dénués d'intelligence ne sont pas engagés au combat, ils se reposent.

Vulnérabilités

Les morts-vivants jouissent de nombreuses résistances à tout ce qui peut normalement endommager la chair vivante. Cependant, ils possèdent eux aussi leurs vulnérabilités.

Les armes tranchent aussi bien les cadavres animés que la chair vivante. Même les morts-vivants immatériels finiront par tomber sous les coups d'épée ou de marteau.

Le domaine des morts-vivants est l'ombre, leur ennemi juré est l'énergie radiante. Les vampiriens constituent un cas particulier, car ils ne sont pas vulnérables à l'énergie radiante. Cependant, ils peuvent être gênés, voire totalement détruits en cas d'exposition à la lumière du soleil.

Propagation

C'est un fait : plusieurs espèces de morts-vivants savent comment créer une progéniture non vivante. Leur propagation doit être considérée comme une maladie infectieuse : elle est très virulente, extrêmement contagieuse, et mortelle. Il est bien évident qu'un tel fléau est pire, bien pire que n'importe quelle maladie commune. En outre, son remède est un peu différent : éliminez la source de l'infection, et vous éliminerez la maladie.

POINT DE VUE ET PSYCHOLOGIE

Heureusement pour les mortels, les morts-vivants les plus puissants et donc les plus dangereux sont également les plus rares : il s'agit des morts-vivants intelligents. Certains d'entre eux ont choisi de se transformer en morts-vivants, d'autres le sont devenus à force de perpétuer des actes maléfiques, d'autres encore ont atteint cet état en ayant subi l'assaut de morts-vivants ou essuyé une attaque magique dangereuse. Peu importe la manière. Tous ont à présent un mode de pensée très différent. Leur esprit a changé tout autant que leur corps.

NÉCROMANCIE ET MORALITÉ

Chez les peuples civilisés, la création et le contrôle des morts-vivants sont considérés comme des actes maléfiques par nature. Mais une petite poignée de créatures affirme que la pratique de la nécromancie n'a rien de malveillant. Pour elles, bon nombre de rituels jugés « bons » ou pieux (Rappel à la vie, par exemple) en appellent aux aspects nécromantiques des sortilèges. Mais il semble que ces allégations soient plus académiques qu'authentiques. Par exemple, si Rappel à la vie interagit avec la mort, ce rituel n'anime *jamais* les cadavres pour les conduire à la non-vie. De plus, une grande majorité de morts-vivants façonnés grâce aux rituels nécromantiques sont bel et bien mauvais. Celui qui prétend, qu'au fond, les morts-vivants sont non alignés, cache sans doute quelque chose...

Cela dit, si l'on examine hors contexte un cas isolé de mort-vivant, il faut bien admettre qu'il ne sera pas nécessairement mauvais. Plus que les autres, les morts-vivants dénués d'intelligence n'ont aucune prédisposition morale. Par contre, ceux qui désirent déshonorer les restes des êtres vivants en les transformant en cadavres ambulants ne peuvent être bons.

Évidemment, toute règle comporte une exception qui la confirme. Qui n'a jamais entendu des histoires d'apparitions avertissant les vivants d'un danger ou d'un désastre imminent ? Qui ne connaît pas les contes épiques parlant d'armées de squelettes sortant des cryptes des cités assiégées pour mettre les enfants en sécurité ? Ces créatures agissaient-elles de leur propre chef, ou étaient-elles dirigées par une magie invisible ? Nul ne peut le dire...

SPIRITUALITÉ DES MORTS-VIVANTS

La plupart des morts-vivants intelligents ne sont que des égoïstes qui ne servent qu'eux-mêmes et qui se soucient bien peu des divinités. Bien qu'Orcus porte le titre de Prince Démon des Morts-Vivants, sa soif de contrôle de ses sujets limite le nombre d'adorateurs désireux de le servir. En théorie, les arcanistes morts-vivants sont censés servir Vecna. Mais avant tout, ils tentent de percer ses secrets. Et les morts-vivants dotés d'âme évitent soigneusement de frayer avec Reine Corneille. D'ailleurs, cette dernière ne semble pas s'intéresser aux cadavres animés grâce aux anima résiduels. En revanche, elle a une mauvaise image des morts-vivants qui s'accrochent à leur âme. Ces âmes, estime-t-elle, devraient lui revenir de droit afin qu'elle puisse les juger.

MENTALITÉ DES MORTS-VIVANTS

Parler de psychologie des morts-vivants, c'est avant tout faire une distinction en trois catégories, en fonction de la présence ou non de l'âme et de l'esprit.

Morts-vivants dénués d'intelligence : ce sont des espèces de morts-vivants simples, tels que les squelettes et les zombies. Elles n'ont pas de caractéristiques psychologiques. Dépourvues de la moindre parcelle d'intelligence, ces créatures sont aussi émotives et aussi vives d'esprit qu'une horloge.

Morts-vivants sans âme : spectres, nécrophages et autres âmes-en-peine sont des êtres sans âme qui n'ont conservé que des reliquats de leur esprit d'antan grâce à l'animus. Ils peuvent faire preuve d'une extrême fourberie. Il y en a même qui font librement appel à leurs souvenirs d'antan. Néanmoins, leur transformation les a irrévocablement changés. Ils sont continuellement rongés par le désir de retrouver leur âme ; ce désir ne peut être apaisé qu'en dévorant des créatures vivantes. Les mortels possèdent une âme. Les morts-vivants, eux, n'en ont plus. Voilà la raison de leur haine envers les vivants.

Ici, il faut distinguer deux sous-catégories de morts-vivants : ceux à peine plus rusés que des petits animaux, et ceux aussi intelligents qu'avant leur transformation. Dans chacun des cas, ils sont déterminés à accomplir leur but avec une bien meilleure acuité qu'auparavant. Leurs aspirations : survivre et dévorer les vivants. Pas de pensée, pas d'émotion, ni de plan pour tenter de satisfaire leurs souhaits. Il arrive tout de même que certains d'entre eux, assez intelligents et résolus, parviennent à élaborer des stratégies complexes destinées à dénicher des mortels qui viendront satisfaire leur faim.

Les morts-vivants dénués d'âme conservent le souvenir de leurs amours, de leurs passions et de leurs intérêts passés, mais ce ne sont que des bribes lointaines et imprécises. Même les sentiments les plus forts n'ont qu'une signification dérisoire. De temps à autre, un mort-vivant dénué d'âme s'arrête pour fixer quelque chose, un objet ou un lieu qui le fascinait avant sa non-vie. Parfois, il permet à un ancien amant de s'en aller sans être dévoré. Mais cela reste rare. La plupart engloutiront aussi bien l'un de leurs enfants qu'un étranger ou un ennemi. En certaines occasions exceptionnelles, ce sont les souvenirs de leur vie passée qui gouvernent leurs actes. Leur psychologie est alors celle de monstres voraces, insatiables, qui tuent parce que leur faim n'est jamais satisfaite et parce qu'ils exècrent toute forme de vie, surtout celle qui leur rappelle leur existence passée. Ces morts-vivants-là n'ont ni culture, ni vie sociale. Ils n'ont aucune compétence artistique ou littéraire. Ils ne se préoccupent que d'une seule chose : manger.

Morts-vivants dotés d'âme : chevaliers de la mort, liches, momies et vampires appartiennent aux rares espèces intelligentes de morts-vivants qui ont conservé leur âme dans la mort. Toutes les passions et la complexité mentale qui les animaient de leur vivant sont restées intactes. Méfiance : ce sont des ennemis redoutables et rusés, qui peuvent s'avérer être, en de rares occasions, des alliés encore plus dangereux.

Certains sont mus par un désir proche du besoin de tuer qu'éprouvent les morts-vivants dénués d'âme. Néanmoins, ce désir ne contrôle pas exclusivement leur comportement. Par exemple, la soif de sang éprouvée par les vampires n'est pas leur seule raison d'exister. Pour beaucoup, ce n'est qu'un besoin qui doit être assouvi. Dans bien des cas, un vampire continuera de ressentir les mêmes passions qui l'animaient de son vivant.

Mais l'état de mort-vivant ne permet plus de s'adonner aux multiples distractions de la vie, qu'elles soient positives ou négatives. Par conséquent, les morts-vivants dotés d'âme peuvent devenir des stratèges exceptionnellement patients et méticuleux.

Les esprits corrompus

Qu'un mort-vivant soit conscient ou dénué d'intelligence, il verra sa conscience dénaturée et transformée par son état de non-vie. Dans le cas des morts-vivants dénués d'âme, cette transformation sera terrible et flagrante. Même en ayant consacré sa vie aux enfants, une créature transformée en âme-en-peine peut se repaître de ses anciens petits protégés. Au mieux, elle décidera de pourchasser d'autres proies pour épargner les êtres jadis aimés. Encore faut-il qu'il y ait une proie de substitution. En tout cas, une telle créature choisira toujours d'assouvir sa faim.

La transformation des morts-vivants qui conservent leur âme est beaucoup plus subtile. Il n'est pas rare de voir un vampire ou une liche évoquer avec d'anciens compagnons vivants leurs aventures passées. Dans ce cas précis, le mort-vivant éprouvera les mêmes sentiments qu'avant. Cependant, la non-vie altère peu à peu la perception de ces êtres, car ils n'évoluent plus parmi les vivants. Ils se soucient donc beaucoup moins des choses et des gens qu'ils affectionnaient autrefois. Leur morale change. Certes, ils continueront d'apprécier famille et amis, mais mettre fin à l'existence de parfaits inconnus ne leur posera plus le moindre problème de conscience, car pour eux, la vie n'a aucune valeur. Ces morts-vivants finissent généralement par se moquer de tout et de tout le monde et par ne se soucier que d'eux-mêmes et des raisons qui les ont poussés à choisir la non-vie. Dans le cas des morts-vivants dotés d'âme qui n'ont pas choisi leur état, c'est un peu différent. Ceux-là n'auront soif que de vengeance. Et même ceux qui n'en sont pas responsables risquent d'en pâtir.

Rompre avec la vie

L'essence même du mort-vivant est d'exister en parfaite opposition avec la vie. Qu'il soit volontaire ou non, l'acte du passage à la non-vie le sépare du monde des vivants. La haine que certains éprouvent pour les vivants les pousse à considérer ces derniers comme des proies. Même les morts-vivants dotés d'âme qui ne ressentent aucun besoin de se nourrir d'êtres vivants traitent ces derniers comme des créatures inférieures dont les désirs et les aspirations sont infantiles, dénués de perspicacité et risibles.

Cette rupture s'explique aisément. Les plaisirs et les désagréments divers qui font le quotidien des vivants n'affectent pas les morts-vivants. Ils ne ressentent pas les affres d'une froide journée d'hiver, ni le confort procuré par un bon feu de cheminée. Quand le mortel apprécie un mets délicat, le mort-vivant s'en moque éperdument, sauf bien sûr s'il s'agit d'un repas sur pattes, hurlant et dégoulinant de sang. Ils sont totalement étrangers aux sensations du monde des vivants. Certains d'entre eux envient néanmoins les plaisirs mortels, tout en gardant à l'esprit que ce ne sont que des distractions inutiles.

Les morts-vivants dont l'existence est basée sur leur vie d'autrefois ressentent bien plus cette rupture avec la vie. Humains et autres créatures mortelles ne représentent pour eux que des repas potentiels. Leur présence attise la faim des morts-vivants. Même ceux qui tentent de s'accrocher à leur humanité ne peuvent s'en empêcher : ils ont des compagnons, des êtres chers qui parlent et marchent, mais qui finiront sans doute dans leur garde-manger. C'est viscéral. Il y a là matière à exploiter cette rupture : un PJ temporairement transformé en mort-vivant prédateur entrera en conflit avec ses amis joueurs. À bon entendeur...

D'étranges pulsions

Devenir un mort-vivant implique de ne plus se soucier des vivants. Par nature, la mortalité est un état mouvementé dans lequel les individus sont sans cesse à la merci de pulsions physiques et psychologiques variées. De leur côté, les morts-vivants obéissent à une étrange pulsion et ont un appétit surnaturel. Or, quelques-uns éprouvent des compulsions différentes. Chez les morts-vivants intelligents, tous les problèmes et les distractions qui hantent la vie d'un mortel disparaissent. Ils se voient alors dotés d'une patience effroyable, à toute épreuve et parviennent à survivre à des ennemis mortels. En conséquence, ces êtres dont l'existence dépasse de loin plusieurs millénaires n'auront aucun mal à élaborer des plans qui requièrent des dizaines d'années de réflexion.

Au fil du temps, les morts-vivants intelligents dotés d'âme n'aspirent plus qu'à atteindre un objectif ou deux, dans le meilleur des cas. Ceux-ci sont variés : suprématie politique assortie du commandement d'innombrables sujets, souveraineté, ou pouvoir immortel et secret exercé en tant que conseiller d'un roi mortel. D'autres morts-vivants sont obsédés par l'acquisition d'une puissance magique toujours plus importante ou l'obtention d'artefacts. Cette magie leur permettra d'atteindre un but spécifique. Mais parmi eux, certains rassemblent de puissants artefacts et accomplissent des rituels capables de déformer la réalité, dans l'unique dessein de faire étalage de leur maîtrise inégalable de la magie.

Une poignée de morts-vivants sont en quête de l'infinie connaissance. Pendant des décennies, voire des siècles, ils étudient méticuleusement les domaines d'érudition qui les intéressent, comme par exemple l'histoire de royaumes perdus et oubliés. Sans ces savants à la longévité surnaturelle, des pans entiers du savoir universel s'évanouiraient avec le temps. Ces morts-vivants sont d'anciens érudits assignés à l'étude des secrets. Ils ont succombé à la tentation de l'existence éternelle que la mort peut leur apporter. Ils choisissent la non-vie comme moyen d'accéder à la connaissance et dans l'espoir de recueillir un savoir oublié par les âges.

Il existe des morts-vivants qui accumulent sans relâche divers objets à la fois beaux et uniques. Ce sont des collectionneurs. Cependant, la nature aberrante de

leur non-vie parvient à corrompre même leurs désirs. Comme leurs semblables, ils n'ont que leur propre passion en tête. Peu leur importe les souhaits ou même la vie d'autrui. Quiconque refusera de vendre un livre captivant ou une œuvre d'art unique à un historien ou un collectionneur mort-vivant le paiera très cher. Voleurs (ou, plus probablement, assassins) n'auront de cesse d'essayer de tuer le propriétaire de l'objet de valeur afin de restituer celui-ci à leur mort-vivant de maître.

Les plus atroces des morts-vivants finissent par être obsédés par la mort ou l'extermination d'une espèce intelligente. Il leur arrive aussi de haïr tout être vivant avec une passion inhumaine. La majorité de ces morts-vivants considèrent les membres mortels de leur race comme des preuves vivantes de leur faiblesse et de leur imperfection d'autrefois. Ils se sentent investis d'une mission : débarrasser le monde d'une telle imperfection, comme on se débarrasse de la vermine.

Mais certains ne sont jamais rassasiés, tuer les vivants ne leur suffit pas. Ils souhaitent les transformer en morts-vivants. Dans les tréfonds de leur esprit inhumain, ils demeurent persuadés que la non-vie est supérieure à la vie. Ainsi, ils croient sauver les vivants, en cherchant à les soustraire aux horreurs et aux faiblesses de leur existence.

SOCIÉTÉ

Les morts-vivants n'ont pas de culture de référence. Ils ne sont citoyens d'aucune nation. Le seul moyen de comprendre leur mode de fonctionnement social, c'est d'étudier la façon dont ils interagissent avec les autres créatures, et surtout avec les sociétés et les pays. Bien que la plupart des morts-vivants préfèrent exister en marge des nations des vivants, quelques-uns ont des velléités d'appartenance à un groupe sociale. Les morts-vivants peuvent être des parias, des clandestins, des citoyens reconnus de tous, des membres de cultes, et même des membres d'une nation blême (société en grande partie, voire entièrement constituée de morts-vivants).

Les parias

La majorité des morts-vivants n'appartiennent à aucune société. C'est le hasard ou un pouvoir maléfique qui les animent. On les voit rôder pendant des années dans le voisinage d'un tombeau. Quand la faim les tenaille, ils sortent de terre et tentent tant bien que mal de trouver de quoi se sustenter. Ils se comporteront ainsi jusqu'à leur destruction. On retrouve surtout dans cette catégorie les morts-vivants dénués d'intelligence. Il n'empêche que tout mort-vivant, intelligent ou non, peut mener ce genre d'existence primitive.

Les citoyens clandestins

Peut-être y a-t-il un mort-vivant caché parmi les mortels, au sein d'une ville paisible ou dans ses environs ? Certains sont suffisamment habiles et d'autres possèdent des pouvoirs magiques leur permettant de dissimuler leur nature. C'est souvent le cas de ceux qui ressemblent aux vivants, comme les vampires. Ainsi, ils ne quittent jamais la cité ou le pays dans lequel ils résidaient de leur vivant, même s'ils doivent changer leurs habitudes pour ne pas se faire démasquer.

Les morts-vivants qui préfèrent ne pas couper les ponts avec leur précédente vie sociale le font pour plusieurs raisons. Certains croient qu'en gardant les mêmes contacts, en s'amusant de la même façon qu'ils le faisaient jadis, ils amélioreront leur existence. De plus, infiltrer une société de vivants comporte un avantage majeur : une ville est un vivier de victimes potentielles sans cesse renouvelé. Mais il n'y a pas que la nourriture qui intéresse les morts-vivants intelligents. Les liches, par exemple, adoptent leur statut de mort-vivant afin d'empêcher la mortalité d'écourter leurs recherches arcaniques. Si certaines liches ne demandent qu'à s'ensevelir pour l'éternité afin de mener des recherches en privé, d'autres veulent absolument avoir accès aux toutes dernières théories et aux recherches sur la magie. Ce sont elles qui maintiennent ce simulacre de vie. Leur but : continuer à pouvoir fréquenter les académies de magie, les guildes de jeteurs de sorts et les bibliothèques secrètes.

Les citoyens reconnus de tous

Dans certaines cités cosmopolites, les morts-vivants n'ont nul besoin de se cacher. Ils peuvent évoluer librement dans la société. Là-bas, tant qu'il ne provoque personne et ne commet aucun acte illégal, un mort-vivant sera tranquille. Et s'il prenait l'envie à un vertueux paladin de tuer un de ces « monstres », le justicier un peu trop zélé se retrouverait derrière les barreaux. Peu nombreuses sont les cités qui tolèrent ouvertement les citoyens morts-vivants, mais elles existent (en particulier celles qui sont placées sous les auspices d'autres morts-vivants, cf. ci-dessous). Les autres plans d'existence - ceux qui prônent le mélange des peuples et des races - accordent généreusement la citoyenneté aux morts-vivants. À condition, bien sûr, que ces derniers n'enfreignent pas les lois de la bonne société, en dévorant leurs concitoyens. Sigil, la Cité des Portes, est l'une des villes les plus tolérantes à ce niveau.

Il y a des États-nations qui autorisent la présence des morts-vivants en leurs murs, mais qui ferment les yeux sur les problèmes que de telles concessions peuvent impliquer. Ainsi, le meurtre d'un concitoyen est interdit dans la majorité des villes, quel que soit l'appétit du meurtrier, mais il incombe aux autorités de police de maintenir l'ordre dans les rangs des morts-vivants autorisés à y séjourner.

Certaines cités, comme Éredu, adoptent une politique plus ferme. Les morts-vivants désireux de devenir citoyens d'Éredu doivent suivre une procédure spéciale afin d'obtenir un accès illimité à la métropole. Tout mort-vivant ayant reconnu avoir besoin de se nourrir (notamment les vampires) doit obtenir un laissez-passer limité dans le temps. Sa durée peut varier selon les quartiers, mais elle n'excède jamais un an. Pour obtenir cette autorisation, le mort-vivant doit expliquer comment il compte satisfaire son appétit morbide au cours de la période donnée sans faire le moindre mal ni aux citoyens d'Éredu et des autres cités, ni aux étrangers visitant la ville. Si un mort-vivant cherchait refuge à Éredu après avoir commis des crimes à l'encontre des vivants dans d'autres pays, il serait immédiatement arrêté. De telles lois impliquent l'achat de bétail permettant de subvenir aux besoins des morts-vivants.

En théorie, les vivants des cités et des pays du monde sont présumés respecter les lois de la société. Chez les morts-vivants, dont la nature restera toujours la même, c'est la présomption inverse qui s'applique. Dans une société qui tolère les morts-vivants, ces derniers devront prouver, au contraire du citoyen normal, qu'ils ont leur place dans ce pays civilisé. Il vaut mieux qu'ils ne violent pas la moindre loi ou qu'ils ne franchissent pas la moindre limite. Faute de quoi, leur citoyenneté sera révoquée... au même titre que leur existence.

Cultes et cabales secrètes

Qu'ils soient clandestins ou citoyens à part entière, certains morts-vivants appartiennent aussi à de sinistres réseaux qui œuvrent à l'abri du monde des vivants. Ces organisations ont l'impossibilité d'agir au grand jour, sous peine de représailles. Parmi elles, on trouve le Culte des Héritiers du Sang (cf. ci-après).

Orcus, le Prince Démon des Morts-Vivants, se délecte de la souffrance des vivants. Les cultes voués à Orcus sont sans doute les plus redoutés des cultes dirigés par les morts-vivants. Chaque fois que ce culte est mis hors d'état de nuire, il trouve le moyen de renaître sous une forme nouvelle. Et à chaque fois, il trouve un nouveau but maléfique à poursuivre. Pour plus d'informations sur les cultes voués à Orcus, reportez-vous à la page 204 du *Bestiaire Fantastique*.

Les adorateurs de Vecna, quant à eux, sont avides de connaissances. Et tous les moyens sont bons pour les obtenir. Les serviteurs de Vecna veulent apprendre ce que nul n'est censé savoir, connaître des secrets bien gardés. La non-vie n'est qu'un chemin menant à la connaissance et aux secrets. Elle permet à ses adeptes de poursuivre leurs recherches bien après le temps imparti aux vivants. Vous trouverez la description d'un temple de Vecna, page 96.

Les royaumes des morts

Dans certains endroits, les rôles civils entre vivants et morts sont inversés. Les morts-vivants se fondent tellement dans la société qu'ils en font désormais partie intégrante. Il arrive ainsi de rencontrer des marchands morts-vivants tapis dans l'ombre au fond d'un bazar, des conseillers morts-vivants dotés de pouvoirs judiciaires, et des aventuriers morts-vivants en quête d'or et de gloire qui marchent aux côtés de vivants à la recherche du frisson. Dans l'impitoyable cité de Nocturnus, les morts-vivants sont considérés comme des citoyens à part entière, contrairement aux habitants d'Éredu, qui sont tout juste tolérés. Les vivants étrangers à Nocturnus peuvent visiter cette ville et vaquer à leurs occupations en parfaite liberté, car ici, toutes sortes d'activité sont encouragées.

Il existe aussi des lieux qui sont devenus le repaire incontesté de la non-vie. Là-bas, seuls les morts prennent part aux intérêts de la société, dont tous les besoins sont satisfaits. Aux abords de telles villes, les fermiers ne cultivent pas de céréales, mais élèvent des créatures vivantes (le plus souvent, des humanoïdes) afin de nourrir les foules de morts-vivants contraintes d'absorber des quantités d'essence vitale, de chair ou de sang pour survivre. Pour intégrer ce genre de société, il faut se transformer en mort-vivant, car seuls ces derniers y sont admis.

La plus grande partie de ces nations dites « blêmes » prennent leurs racines dans le mal. Elles révèrent la mort et autorisent la vénération d'archidiables, de seigneurs démons et de dieux maléfiques. Mais les nations blêmes n'acceptent un tel culte que si celui-ci ne cherche pas à renverser les dirigeants de ladite nation. Dans les lieux où le mal prédomine, les guerres de rues opposant cambions et vampires sont monnaie courante. Sous de sombres alcôves, les initiés d'Orcus complotent en secret, à la recherche de moyens pour accroître leur puissance dans les cités des vivants.

Retrouvez deux exemples de nations blêmes : Hantumah (cf. page 18) et Nocturnus (cf. page 20).

Le Culte des Héritiers du Sang

Le Culte des Héritiers du Sang est l'un des nombreux cultes dits « de sang » dédiés à l'adoration des seigneurs vampires dont les membres deviennent volontiers les esclaves de ces monstres.

Pour plus de détails, reportez-vous à l'archétype esclave vampirique, page 216. Il peut s'appliquer à une créature vivante à la solde d'un seigneur vampire.

Connaissance

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Religion.

DD 20 : le Culte des Héritiers du Sang a été fondé sur le principe que le sang est sacré. En le consommant, le vertueux se verra octroyer la vie éternelle.

DD 25 : on sait que des adorateurs particulièrement fervents s'offrent eux-mêmes en sacrifice lors de rituels impies à l'issue desquels ils sont transformés en élémentaires de sang.

Organisation

Une loge de culte tente de limiter le nombre de ses adorateurs à vingt-cinq, quelle que soit la cité où elle se trouve. Si une loge devenait trop importante, il

Les maux anciens

À l'instar des exarques et de certains fiélons uniques, les maux anciens sont des entités puissantes et légendaires qui ont rassemblé suffisamment de partisans pour s'ériger au rang d'icônes de culte.

Atropus, le Monde Mort-né : Atropus dérive dans les abysses de l'espace en essayant de retrouver sa route. Son objectif : consumer le monde grâce à son contact macabre. Placenta de la création du monde ou originel mort-vivant, Atropus ne rêve que d'une chose : tout détruire.

Haemnathuun, le Seigneur du Sang : cet ancien originel prétendait au titre de Seigneur du Sang bien avant l'avènement d'Orcus. Aujourd'hui, son immense cadavre en décomposition flotte sans bruit dans la Mer Astrale. Vous trouverez page 120 un antre basé sur la dépouille d'Haemnathuun.

serait difficile de dissimuler un nombre aussi élevé de vampires. Les hauts précepteurs ont mis en vigueur des lois strictes qui édictent quand et où les serviteurs ont le droit de se nourrir. Ainsi, les vampires peuvent chercher des proies à l'abri des regards indiscrets...

Dirigeant : ce culte n'a pas de dirigeant à proprement parler, mais le Masque est considéré comme l'autorité suprême de cette organisation.

Quartier général : l'avant-poste le plus connu de ce culte est une cave servant d'entrepôt, située sous le Troll Hurleur, un opéra-théâtre.

Hiérarchie : il n'existe aucune hiérarchie en dehors du Masque et de ses hauts précepteurs. Selon quelques témoignages, les membres de ce culte sont indifféremment désignés par le terme « cultistes », ou par toute autre appellation religieuse.

Membres : le Culte des Héritiers du Sang est un mélange désorganisé de seigneurs terriens et de petits nobles qui manœuvrent pour obtenir une place avantageuse au sein de la société.

Élémentaire de sang

Masse de sang partiellement coagulée issue de ses victimes passées, l'élémentaire de sang est un vortex tourbillonnant d'une cruauté et d'une malfaisance élémentaires. Animée par de puissantes forces nécromantiques, cette entité est grandement redoutée pour ses attaques suffocantes, qui absorbent d'énormes quantités de sang chez ses victimes.

Tactique de l'élémentaire de sang

Lorsqu'un élémentaire de sang devine une proie potentielle, il se précipite vers elle pour engager le combat dans l'espoir de récolter chez sa victime une grande quantité de sang. Les élémentaires de sang adoptent la *forme coulante* pour jouir d'un avantage de combat : en général, ils encerclent leurs victimes, aidés par un autre élémentaire, ou en ayant recours au *rejeton du péril*.

Hauts précepteurs

Les hauts précepteurs sont des seigneurs vampires qui occupent un poste à responsabilité au sein du Culte des Héritiers du Sang. Leur préoccupation première est d'œuvrer dans le plus grand des secrets. Ils prêchent les doctrines du culte et sont chargés de recruter de nouveaux membres, qui viendront grossir les rangs de l'organisation. En général, les aventuriers ne rencontrent pas de hauts précepteurs, à moins d'avoir réussi à infiltrer une loge de leur culte.

Élémentaire de sang **Brute d'élite niveau 9**
Créature magique élémentaire (aveugle, eau, vase) de taille TG 800 px

Initiative +11 **Sens** Perception +5 ; vision dans le noir
Appel du sang (guérison) aura 5 ; quand une créature prise dans l'aura subit les dégâts nécrotiques continus du *poing coagulé* de l'élémentaire de sang, ce dernier regagne 5 points de vie.
Pv 232 ; **péril** 116
CA 23 ; **Vigueur** 23, **Réflexes** 22, **Volonté** 19
Immunités illusion, maladie, poison, regard ; **Résistances** nécrotique 10 ; **Vulnérabilités** radiant 5
Jets de sauvegarde +2
VD 6, escalade 4
Points d'action 1

⊕ **Poing coagulé** (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique**
+16 contre CA ; 2d8 + 5 dégâts, et 5 dégâts nécrotiques continus (sauvegarde annule) ; cf. aussi *appel du sang*.

Forme coulante (mouvement ; à volonté)
L'élémentaire de sang se décale jusqu'à 4 cases.

Rejeton du péril (quand l'élémentaire est en péril pour la première fois ; rencontre)
L'élémentaire de sang se divise en deux individus de taille TG, le second occupant un espace adjacent à l'original. Chacune des deux créatures a la moitié des points de vie actuels du spécimen d'origine. Les deux créatures agissent au même moment dans l'ordre d'initiative. Les effets appliqués au monstre d'origine ne s'appliquent pas aux deux créations une fois la division effectuée. Un élémentaire de sang ne peut pas se diviser si l'attaque qui le met en péril le fait tomber à 0 point de vie. Si elles ne sont plus en situation de combat pendant au moins 5 minutes, les deux moitiés refont une seule et même créature, qui a leurs points de vie combinés.

Alignement non aligné **Langues** originel, télépathie 5

For 20 (+9)	**Dex** 16 (+7)	**Sag** 12 (+5)
Con 16 (+7)	**Int** 9 (+3)	**Cha** 10 (+4)

Tactique du haut précepteur

Un haut précepteur est un adversaire impitoyable qui combat les intrus arrogants comme les infidèles ordinaires. Face aux ennemis les plus robustes, il commence toujours par lancer un *regard de trahison*, suivi *d'absorption de sang* s'il jouit d'un avantage de combat.

Le Troll Hurleur

Le Troll Hurleur est un opéra-théâtre dans une vaste cité portuaire, véritable comptoir marchand où se massent négociants étrangers et chercheurs de frissons. Il ne faut pas se fier à son nom à caractère populaire. Le Troll Hurleur est trop onéreux pour le salaire d'un marin ou d'un ouvrier. L'endroit accueille en effet courtisans, négociants, et enfants gâtés de la noblesse. La loge du Culte des Héritiers du Sang ne pouvait pas rêver de meilleur repaire : elle se trouve dans la cave située sous le théâtre. Quelques seigneurs vampires se produisent d'ailleurs sur scène. Ils jouent un petit morceau de musique avant de se mêler à la foule pour trouver une victime qu'ils videront de son sang, plus tard, dans la nuit.

Le propriétaire du Troll Hurleur est un mortel au service de la vedette de l'opéra, une femme discrète à la peau blafarde du nom de Synn Arian. Le propriétaire n'est pas dupe : il sait que Synn et bon nombre de ses musiciens sont des seigneurs vampires. Il nourrit l'espoir d'être une nuit consacré seigneur à son tour. Ce serait une juste rétribution pour avoir fourni un lieu idéal à la loge du culte.

En tant que chanteuse et scénariste de talent, Synn Arian s'octroie toujours le premier rôle dans chaque nouvelle production qu'elle écrit. Ses pièces sont des tragédies qui traitent de sujets bien sombres, annonciatrices voilées de la mort que connaîtront quelques spectateurs malchanceux après la tombée du rideau.

Haut précepteur **Contrôleur d'élite (meneur) niveau 13**
Humanoïde naturel (mort-vivant) de taille M — 1 600 px

Initiative +11 **Sens** Perception +14 ; vision dans le noir
Pv 254 ; **péril** 127
Régénération 10 (la régénération ne fonctionne pas quand le haut précepteur est exposé à la lumière directe du soleil)
CA 29 ; **Vigueur** 25, **Réflexes** 27, **Volonté** 27
Immunités maladie, poison ; **Résistances** nécrotique 10 ; **Vulnérabilités** radiant 10
Jets de sauvegarde +2
VD 6
Points d'action 1

Masse d'armes (simple ; à volonté) ✦ **arme, nécrotique**
+18 contre CA ; 1d8 + 5 dégâts, et 5 dégâts nécrotiques continus (sauvegarde annule).

Absorption de sang (simple ; se recharge quand une créature adjacente tombe en péril) ✦ **guérison**
Avantage de combat contre la cible nécessaire ; +17 contre Vigueur ; 1d12 + 8 dégâts, puis la cible est affaiblie (sauvegarde annule) et le haut précepteur regagne 63 points de vie.

Regard de trahison (mineure ; recharge ⚅)
Distance 10 ; +17 contre Volonté ; la cible effectue une attaque de base de corps à corps au prix d'une action libre contre un allié adjacent au choix du haut précepteur.

Tempête de sang (simple ; recharge ⚅) ✦ **guérison, nécrotique**
Explosion de proximité 4 ; vise les ennemis ; +17 contre Vigueur ; 1d6 + 7 dégâts nécrotiques, et la cible est hébétée (sauvegarde annule). Les morts-vivants pris dans l'explosion regagnent 15 points de vie.

Forme de brume sanglante (simple ; rencontre) ✦ **métamorphose**
Le haut précepteur devient immatériel et gagne une VD en vol 12, mais ne peut plus effectuer d'attaques. Il peut rester sous forme de brume jusqu'à 1 heure ou mettre un terme à l'effet au prix d'une action mineure.

Alignement chaotique mauvais **Langues** abyssal, commun
Compétences Religion +17

For 19 (+10)	**Dex** 22 (+12)	**Sag** 18 (+10)
Con 15 (+8)	**Int** 14 (+8)	**Cha** 20 (+11)

Équipement armure de cuir, masse d'armes, encensoir

Hantumah

Dissimulée aux regards sur trois côtés par de hauts pics enneigés, protégée sur le quatrième par une gorge profonde au fond de laquelle coule une rivière, la nation légendaire d'Hantumah est un royaume peuplé exclusivement de morts-vivants.

Connaissance

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de compétence.

Histoire DD 20 : Hantumah n'a pas toujours été gouvernée par les morts-vivants. Jadis, cet État-nation s'appelait Khatiroon ; c'était un havre de paix où les vivants venaient étudier. Grâce à ses terres fertiles et à ses ressources minières abondantes, ses habitants menaient une vie prospère et généreuse. Ils se suffisaient à eux-mêmes. Avarice et querelles, si banales dans les pays voisins, étaient pour eux deux concepts quasiment inconnus.

Histoire DD 25 : il y a tout juste un siècle, au début d'un hiver rigoureux, une gigantesque armée de morts-vivants se rassembla le long de la frontière ouest de Khatiroon. À la tête de cette horde, le rajah Thirayam de Dukkharan, une liche aux pouvoirs incommensurables. En quelques mois, l'armée du rajah conquit Khatiroon et les villages qui l'entouraient. Une victoire facile.

La nuit de l'Hiver Fatal, le rajah Thirayam organisa une grande fête pour ses « sujets » dans les ruines de la capitale de la cité soumise. Là, il annonça la naissance d'Hantumah, Empire des Exsangues, et s'autoproclama empereur. La semaine suivante, un fléau dévastateur s'abattit sur les contrées fraîchement rebaptisées et une très grande partie de la population fut décimée. Quant aux survivants, ils attrapèrent des maladies débilitantes. Le rajah Thirayam et sa cour de nécromanciens profitèrent du fléau pour accomplir des rituels sur les cadavres. Au printemps, plus de la moitié de la population de la nation était transformée en morts-vivants au service de l'empereur.

Connaissance de la rue DD 15 : armés d'un sceptre de pierre, arme puissante spécialement forgée pour détruire les morts-vivants, quatre aventuriers rallièrent la capitale et tuèrent le rajah Thirayam. Les pays voisins de l'empire du rajah se crurent délivrés du joug de Thirayam et célébrèrent la mort de celui-ci. Ils avaient tort. Très vite, l'exultation fit place à l'horreur : à la mort du rajah, sa force vitale avait été divisée et avait possédé les quatre héros audacieux. Chacun d'eux fut lentement consumé par l'esprit maléfique de l'empereur. Plus difficile à détruire que jamais, le rajah vit encore de nos jours, dans quatre corps différents.

Société

Hantumah est une société militariste basée sur la conquête et sur la destruction de tout ce qui est sacré.

Gouvernement : l'Empire d'Hantumah est divisé en quatre provinces, chacune gouvernée par un scepténaire qui dispose d'un pouvoir absolu sur ses sujets. Les scepténaires sont des tyrans sanguinaires qui imposent leur pouvoir par la violence et l'intimidation.

Moyens de défenses : d'un point de vue géographique, Hantumah est bien protégée, mais ce n'est pas à cause de son sol accidenté que les ennemis de l'empire sont tenus en échec. Hantumah est avant tout une terre pestiférée, infernale, régie par les morts-vivants, où peu de créatures vivantes osent s'aventurer.

Les insurgés d'Hantumah

Un groupe actif de chasseurs de morts-vivants sillonne les abords d'Hantumah, à la recherche de routes secrètes menant à ce royaume bien défendu. Ils se sont baptisés les Frères de la Lumière. En secret, ils sont soutenus par un certain nombre de royaumes lointains, qui redoutent qu'un jour, la nation blême d'Hantumah s'attaque à leurs frontières. Plusieurs compagnies se sont ralliées sous la bannière des Frères de la Lumière. Leur symbole : un disque stylisé mi-soleil, mi-lune.

Ces dernières années, les coffres des Frères de la Lumière se sont remplis en abondance. Du coup, la petite poignée de rebelles s'est muée en véritable organisation. Un quartier général de la résistance a été établi dans la vallée retirée du monde, proche d'Hantumah. Certains désapprouvent cette position géographique, car le quartier général est une cible excellente pour la nation blême, qui pourrait frapper à tout instant. La plupart des Frères de la Lumière sont persuadés du contraire. Bientôt, leur objectif sera atteint. Leur devise : « La vraie vie vaincra. »

Commerce : les habitants d'Hantumah ne ressentent ni l'envie, ni le besoin de commercer avec leurs voisins. Pour les scepténaires et leurs sujets morts-vivants, les vivants ne sont rien d'autre qu'un moyen de se sustenter.

Culture : quiconque parmi les mortels observerait l'Empire d'Hantumah serait stupéfait par la nature insolite et perverse de cette société de morts-vivants. Dans les villages les plus éloignés, il n'y a rien, hormis les zombies qui, inlassablement, vaquent aux mêmes occupations qu'ils avaient de leur vivant. Autour d'eux, récoltes et animaux d'élevage pourrissent. Ces villages sont les premières lignes de défense de l'empire dressées contre les incursions des vivants. Tous les morts-vivants doués de conscience se sont installés à l'intérieur des terres, à Hantumah, dans la capitale (également appelée Hantumah-Ville). Dans ce lieu à forte concentration de morts-vivants sont accomplis d'incessants rituels dédiés aux scepténaires. Mais seuls les dieux savent quels actes bien plus horribles sont perpétrés dans les tours aux volets clos.

Vasabhakti la Scepténaire **Soldat d'élite (meneur) niveau 22**
Chevalier de la mort
Humanoïde naturel (mort-vivant) de taille M — 8 300 px

Initiative +15 **Sens** Perception +13 ; vision dans le noir
Maréchal des morts-vivants aura 10 ; les alliés morts-vivants de niveau inférieur pris dans l'aura bénéficient d'un +2 aux jets d'attaque.
Pv 398 ; **péril** 199 ; cf. aussi *second souffle*
CA 40 ; **Vigueur** 38, **Réflexes** 35, **Volonté** 38
Immunités maladie, poison ; **Résistances** nécrotique 15 ; **Vulnérabilités** radiant 10
Jets de sauvegarde +2
VD 5
Points d'action 1

Épée spirituelle (simple ; à volonté) ✦ **arme, nécrotique**
+29 contre CA ; 1d8 + 9 dégâts plus 5 dégâts nécrotiques (plus 2d6 dégâts nécrotiques supplémentaires en cas de coup critique).

Coup vaillant (simple ; à volonté) ✦ **arme, nécrotique**
Épée spirituelle nécessaire ; +29 contre CA, avec un +1 au jet d'attaque pour chaque allié adjacent ; 2d8 + 9 dégâts plus 5 dégâts nécrotiques.

Châtiment terrifiant (simple ; rencontre) ✦ **arme, terreur**
Épée spirituelle nécessaire ; +29 contre CA ; 2d8 + 9 dégâts plus 5 dégâts nécrotiques, puis la cible est poussée de 2 cases et ne peut pas se rapprocher de Vasabhakti la Scepténaire à son tour de jeu suivant.

Défi divin (mineure ; à volonté) ✦ **nécrotique**
Explosion de proximité 5 ; vise une créature prise dans l'explosion ; la cible est marquée jusqu'à ce que Vasabhakti la Scepténaire utilise ce pouvoir contre une autre cible. Si la cible effectue une attaque qui n'inclut pas Vasabhakti la Scepténaire parmi ses cibles, elle subit un -2 aux jets d'attaque et 16 dégâts nécrotiques.

Flammes impies (simple ; recharge ⚄ ⚅) ✦ **feu, nécrotique**
Explosion de proximité 2 ; +24 contre Réflexes ; 6d8 + 13 dégâts de feu et nécrotiques aux créatures vivantes. Les attaques de corps à corps des morts-vivants pris dans l'explosion (y compris Vasabhakti la Scepténaire) infligent 2d6 dégâts de feu supplémentaires jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de Vasabhakti la Scepténaire.

Second souffle (simple ; rencontre) ✦ **guérison**
Vasabhakti la Scepténaire dépense une récupération et regagne 99 points de vie. Elle bénéficie d'un +2 à toutes les défenses jusqu'au début de son tour de jeu suivant.

Alignement mauvais **Langues** commun, draconique

For 24 (+18)	**Dex** 14 (+13)	**Sag** 14 (+13)
Con 15 (+13)	**Int** 18 (+15)	**Cha** 24 (+18)

Équipement harnois, bouclier lourd, épée spirituelle (katana)

ANTHONY WATERS

Vasabhakti la Scepténaire

Fille du dernier dirigeant de Khatiroon, Vasabhakti la Scepténaire règne sur la province d'Hantumah. Jadis princesse douce et bienveillante, Vasabhakti fut possédée et corrompue par les forces mort-vivantes qui s'abattirent sur sa patrie. Aujourd'hui, on l'aperçoit parcourant la campagne à dos de son étalon infernal, Maheghoda, le Coursier Noir.

Maheghoda, le Coursier Noir **Franc-tireur niveau 19**
Destrier noir
Créature magique ombreuse (monture) de taille G — 2 400 px

Initiative +15 **Sens** Perception +15 ; vision dans le noir
Pv 186 ; **péril** 93
CA 33 (35 contre les attaques d'opportunité) ; **Vigueur** 34, **Réflexes** 30, **Volonté** 28
Résistances feu 20 ; cf. aussi *chevauchée infernale*
VD 10, téléportation 10

Sabots (simple ; à volonté) ✦ **feu**
+24 contre CA ; 1d8 + 7 dégâts, et 5 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).

Piétinement (simple, à volonté)
Maheghoda peut se déplacer jusqu'à sa VD et entrer dans l'espace d'ennemis. Ce déplacement provoque des attaques d'opportunité et doit s'achever dans un espace inoccupé. En pénétrant dans l'espace d'un ennemi, Maheghoda effectue une attaque de *piétinement* ; +22 contre Réflexes ; 1d8 + 6 dégâts, et la cible se retrouve à terre.

Chevauchée infernale (quand Maheghoda est monté par un cavalier allié de niveau 13 ou plus ; à volonté) ✦ **feu, monture**
Le cavalier de Maheghoda gagne une résistance au feu 20.

Sabots de l'enfer (simple ; recharge ⚄ ⚅) ✦ **feu**
Maheghoda se déplace jusqu'à 10 cases. Chaque case que quitte le monstre se remplit de flammes sur une hauteur de 3 mètres jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant. Toute créature qui touche Maheghoda avec une attaque de corps à corps durant ce déplacement ou entre dans l'une des cases enflammées subit 10 dégâts de feu.

Alignement mauvais **Langues** -
Compétences Endurance +19

For 23 (+15)	**Dex** 19 (+13)	**Sag** 12 (+10)
Con 26 (+17)	**Int** 16 (+12)	**Cha** 15 (+11)

Tactique

Lors d'un corps à corps, la scepténaire chargera en chevauchant son fidèle Maheghoda, qui cherchera à piétiner l'ennemi sous ses sabots d'enfer. Armée d'une épée spirituelle, Vasabhakti est une formidable guerrière qui n'hésitera pas à lancer un *coup vaillant* et un *châtiment terrifiant* à ses adversaires.

Nocturnus

Ce qui, partout ailleurs, est illégal, immoral, amoral ou méprisable est autorisé à Nocturnus, pour peu que l'on y mette le prix. Les trésoriers de cette nation savent se montrer indulgents. Ce sont eux qui fixent les tarifs et qui dressent la liste des péchés, qu'ils soient gros ou petits. On peut assister ici à toutes les activités les moins ragoûtantes d'une grande cité, sauf qu'à Nocturnus, la loi autorise pratiquement *tout*. Elle accorde même la pleine citoyenneté aux morts-vivants intelligents.

Connaissance

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de compétence.

Histoire DD 20 : pendant la guerre qui opposa les dieux et les originels, il y eut des pertes dans les deux camps. Un originel tomba à la surface du monde. Alors que son corps mourait en se décomposant lentement, une tache indélébile se forma sur la toile de la réalité. Plusieurs millénaires se sont écoulés, et cette tache exerce encore une influence sur toute créature résidant près d'elle. La plupart d'entre elles n'ont pas conscience de cette influence, mais quelques-unes y sont particulièrement réceptives, et parviennent même à en tirer un certain pouvoir. Une immense cité fut bâtie autour de cet ancien tombeau – une cité appelée Nocturnus.

Histoire DD 30 : au cours de plusieurs siècles d'histoire, la population de cette cité s'est tour à tour accrue, réduite, fait décimer par des maladies ou des malédictions nécromantiques, et fait submerger par des armées d'envahisseurs. Après avoir grandi, la cité a été rasée, reconstruite, bref, soumise à d'innombrables bouleversements architecturaux au cours des siècles. Comme son histoire, son nom a bien souvent changé. Aujourd'hui connue sous le nom de Nocturnus, la cité a par le passé répondu à bien des appellations : Vilifos, Maladon, Démoncalice et Tyran.

Connaissance de la rue DD 10 : Nocturnus s'érige autour et à l'intérieur de la Fosse, un cratère de trois kilomètres de profondeur et d'un kilomètre de large. Quatre grandes gorges y déversent leurs eaux. Sur ses plus hautes crêtes se dressent des institutions respectables, tandis que derrière ses parois constamment plongées dans la pénombre, se trouvent les quartiers pauvres, le Bas-Marché, la Nécropole et tout autre établissement « allergique » à la lumière.

Connaissance de la rue DD 15 : chaque Seigneur de Nocturnus possède une forteresse palatiale en bordure de la Fosse. En cas de conseil officiel, les Seigneurs se réunissent dans une bâtisse construite sur une colonne rocheuse en apparence instable, qui émerge près du bord ouest de la Fosse. Cette tour fortement gardée s'élève à plusieurs centaines de mètres du sol. On l'appelle le Doigt du Destin.

Le plateau qui borde la Fosse supporte une architecture à la fois vaste et imposante. C'est là qu'habitent les petits seigneurs, leur noble famille, et les chefs de guilde. Leur architecture favorite : arcades, colonnades, dômes, flèches, et colonnes maçonnées.

Connaissance de la rue DD 17 : plusieurs sculptures d'obsidienne représentant des entités angéliques ou démoniaques sont disséminées dans la cité ou ciselées dans les parois des gorges. D'au moins six mètres de haut, elles s'intègrent dans les structures environnantes. Ces statues sont là depuis la fondation de la cité. Très peu sont ceux qui savent pourquoi elles ont été fabriquées, et comment s'appellent les entités qu'elles représentent. Certaines adoptent des poses belliqueuses ou suggestives. D'autres, étendues à terre, expriment un chagrin déchirant.

Société

À Nocturnus, les morts-vivants vaquent ouvertement à leurs occupations. Certains occupent même les postes hiérarchiques les plus élevés.

Gouvernement : bien que la cité soit gouvernée par les sept Seigneurs de Nocturnus, c'est un groupe de serviteurs civils qui gère les lois au quotidien. Les seigneurs sont des individus aux pouvoirs suprêmes. On les dit capables de canaliser la souillure qui suinte de la Fosse afin d'améliorer son pouvoir déjà très puissant. On pense qu'au moins trois sur sept d'entre eux sont des morts-vivants, y compris le Seigneur Tantalus dont le visage en forme de crâne laisse à penser qu'il s'agit d'une liche.

Moyens de défense : dans l'inextricable dédale souterrain de Nocturnus, une armée de zombies se tient prête en cas d'attaque. Peu d'armées d'invasions sont de taille à lutter contre le nombre écrasant de morts-vivants tapis dans les recoins de la cité.

Commerce : la célébrité de Nocturnus réside dans les échanges commerciaux qu'elle réalise en toute liberté. Rien n'est tabou, du commerce d'esclaves au trafic de diverses drogues (prohibé ailleurs à cause des actes maléfiques que requiert leur préparation), en passant par la création de morts-vivants.

Culture : citoyens de Nocturnus et étrangers peuvent pratiquement tout se permettre sans être inquiétés, tant qu'ils achètent l'indulgence des seigneurs de la ville. Les personnages à l'alignement bon ne tarderont pas à découvrir qu'il n'existe aucune loi sociale visant à punir un mauvais comportement. Attention toutefois à ne pas se laisser entraîner dans un cercle vicieux, et à ne pas confondre le bien et le mal. Un étranger pourrait bien vite se retrouver à miser gros face à un as des cartes mort-vivant. Tout en buvant du tranche-whisky, une boisson à base d'alcool dans lequel on introduit une lame qui a servi à accomplir un sacrifice maléfique. Peu importe le degré de laxisme de la population de la ville : si le fait de perpétuer des actes maléfiques n'a aucune conséquence civile, l'alignement des personnages reflète les actions de ces derniers. Gare à l'ambiguïté morale qui peut finir par aveugler l'étranger imprudent, qui sera séduit par le mal... tant et si bien qu'il y succombera.

LA GISOMBRE

La Gisombre est un écho du monde souillé par un suintement nécromantique. C'est là que se retrouvent les esprits dépourvus de corps. L'une des plus célèbres résidentes de la Gisombre est Reine Corneille. Beaucoup lui reconnaissent une influence divine sur la mort et sur les mouvements des âmes.

Quant à Orcus, il veut s'approprier cette influence sur la mort et ainsi transformer toutes les âmes - dont la plupart vont au-delà du cosmos - en morts-vivants. Il pense pouvoir y parvenir en découvrant le véritable nom de Reine Corneille. Aussi a-t-il chargé son lieutenant, Doresain qui est plus connu sous le nom de Roi des Goules, de mener à bien cette mission. Les morts-vivants les plus ambitieux et les plus puissants soutiennent Orcus dans sa quête. D'autres, qui ont des projets plus personnels, se sont ralliés à la cause de Vecna. Quant à la majorité des morts-vivants restante, ils n'ont cure de ces rivalités divines.

LA PATRIE DES MORTS-VIVANTS

La majorité des morts-vivants résident dans le monde, qu'ils perçoivent, quand ils sont capables de penser, comme leur foyer naturel. Il n'en reste pas moins que les morts-vivants qui ont conservé leur âme, et par là même leur intelligence et leur créativité, se doutent que leur existence est également influencée par la Gisombre. Avec sa souillure sépulcrale, son suintement nécromantique et son absence de rayons solaires, la Gisombre est un endroit bien plus approprié à l'existence des morts-vivants que ne l'est le monde. À moins qu'ils ne soient contraints d'y rester, les voyageurs morts-vivants établissent des passages permanents qui leur permettront de voyager à volonté vers ou depuis la Gisombre.

Celle-ci est particulièrement appréciée des vampires. Là-bas, caché derrière les nuages, le soleil reste toujours à l'horizon, faible et blafard, incapable de réchauffer la lande ou de brûler la chair mort-vivante. La Gisombre est un gisement inépuisable d'énergie qui anime les morts-vivants. On comprend donc aisément pourquoi un tel lieu leur procure un sentiment de bien-être évident. Même les plus déments et les plus inhumains d'entre eux s'y sentent plus à l'aise. En effet, la mort altère l'esprit du mort-vivant le plus lucide. La tournure d'esprit macabre qui est désormais la sienne correspond à merveille à l'environnement sinistre de la Gisombre. Les morts-vivants savent apprécier de tels concepts. Pour eux, la Gisombre est une sorte de paradis.

De par la nature de leur existence, les cadavres ambulants ne jouissent plus des plaisirs corporels et ne souffrent plus d'aucun désagrément physique. Cependant, au fil du temps, ils peuvent finir par apprécier la Gisombre, voire par dépendre physiquement du flux et du reflux sourds de son énergie. Cet état peut se comparer à la dépendance à la drogue que peut ressentir un être vivant. Privé de sa substance, le dépendant sombre peu à peu dans la folie, jusqu'à ce qu'on lui procure une nouvelle dose. La même chose risque d'arriver à un mort-vivant arraché à la Gisombre et placé de force au service d'un nécromancien du monde.

Même les morts-vivants dénués d'âme les plus tourmentés, comme les nécrophages et les âmes-en-peine, trouvent un réconfort en Gisombre. Les portails et les failles du monde qui sont reliés à la Gisombre les attirent comme des aimants. Ces mêmes failles attirent aussi les cultistes adorateurs de la mort, qui espèrent que le suintement nécromantique donnera de la puissance à leurs rites ténébreux.

En Gisombre, nul besoin pour les morts-vivants de fuir la lumière du jour. Grise et sombre, elle ne dure qu'un quart de journée normale, quand elle ne disparaît pas complètement. Dans le monde, les morts-vivants hantent les bâtiments en ruines, le cœur sombre des forêts touffues, les grottes et les tunnels souterrains. En Gisombre, les morts-vivants ne se réfugient dans

WAYNE REYNOLDS

des endroits comme ceux-ci que lorsqu'ils se sentent menacés. Le reste du temps, ils parcourent toute la surface de ce plan d'existence. Mauvaise surprise pour les visiteurs mortels de la Gisombre, qui croiseront sans doute un nécrophage ou un spectre à « midi ».

À moins qu'ils ne cherchent à animer des cadavres, les vivants ne devraient pas essayer d'enterrer les morts en Gisombre. Il existe des rituels permettant à un cadavre de ne pas basculer dans la non-vie de manière temporaire. Mais même aidé de tels rituels, mieux vaut éviter de tenter le diable. En Gisombre, qu'il soit enterré ou laissé tel quel, un cadavre sera susceptible de se relever en traînant les pieds. Les individus maléfiques, eux, se relèveront à coup sûr. Ils prendront la forme de monstres dénués d'âme particulièrement mauvais. Dans le monde, seuls les meurtriers les plus horribles et les plus impitoyables reviennent sous la forme de spectres, mais en Gisombre, un être maléfique renaîtra systématiquement, quelle que soit la façon dont il a trouvé la mort.

Les shadar-kai et les morts-vivants de Gisombre

Jadis, les shadar-kai abandonnèrent le monde pour entrer au service de Reine Corneille. Bon nombre d'entre eux restèrent proches de leur divinité et s'établirent au sein et aux abords de son royaume glacial. D'autres se dispersèrent dans le plan afin de fonder de nouvelles villes.

Mais les shadar-kai découvrirent bien vite que nul mortel ne peut demeurer longtemps dans ce sombre royaume sans succomber au malaise spirituel qui, en Gisombre, s'empare de toute vie. Aussi finirent-ils par apprendre à éviter de s'évaporer dans la non-existence, en mettant en application des pratiques contrôlées de souffrances, de plaisirs et d'autres passe-temps tous poussés à l'extrême. En effet, les vivants soumis à de tels excès parviennent à garder leur âme solidement liée à leur chair.

Les shadar-kai le savent : vivre en Gisombre implique une lutte continuelle contre les morts-vivants. De temps en temps, il arrive que des morts-vivants conscients commercent et interagissent avec une communauté shadar-kai, mais ces rencontres se bornent à des contacts limités et à des alliances aussi brèves que suspectes.

Un shadar-kai ne tolère la non-vie qu'à condition qu'elle ne concerne que les lèvetombes qui ne révèrent pas ouvertement Orcus ou qui n'encouragent pas activement ses desseins. Pour les shadar-kai, Orcus est l'ennemi éternel de Reine Corneille. Ils ne se trompent guère. Mêmes les plus avilis et les plus corrompus d'entre eux traitent les alliés d'Orcus comme leurs ennemis jurés.

Il est un petit nombre de shadar-kai maudits pour qui l'ennui permanent que l'on éprouve en Gisombre est trop difficile à supporter. Alors ils trahissent les idéaux de leur race et cherchent à accomplir des rituels menant à la non-vie. Ceux qui parviennent à se transformer en morts-vivants deviennent les proies de leurs semblables.

Les shadar-kai aussi ont leurs héros. Certains tentent de surpasser leurs congénères en prouvant leur dévouement à Reine Corneille afin d'intégrer les rangs de sa garde personnelle. Peut-être en fera-t-elle des sanglotains, voire des chevaliers corneilles (cf. ci-après) ? Mais comment être digne d'un tel honneur ? Il faut sans cesse mener à bien des missions dangereuses. Faire montre de bravoure. Accomplir des prouesses. Chaque shadar-kai tente de surpasser l'autre, dans l'espoir que par une de ces soirées à la laideur et la morosité typiques de ce plan d'existence, Reine Corneille le convoquera pour lui confier une tâche plus gratifiante.

Reine Corneille

Souveraine supposée de Gisombre, Reine Corneille est l'instrument du destin. Toute âme est vouée à finir en ces lieux. Tôt ou tard, toutes passent par la Citadelle de Reine Corneille, sise à Letherna. Seuls les morts-vivants dotés d'âme échappent aux décrets du sort édictés par la souveraine à l'encontre de tout un chacun.

En général, les créatures ne rencontrent Reine Corneille qu'une seule fois, et cela, sous l'apparence d'une âme informe, après la fin de leur existence mortelle. Toutefois, les personnages épiques ont parfois la liberté de planifier leur destin. C'est pourquoi Reine Corneille dispose de nombreux adorateurs parmi les vivants. Ceux-ci espèrent qu'une fois leur dernière heure arrivée, la divinité du destin leur accordera un dernier sursis.

Malgré la souveraineté de Reine Corneille, Orcus a accumulé une telle quantité de pouvoir nécromantique que bon nombre de morts-vivants considèrent le seigneur démon comme leur dirigeant naturel. Ils pensent qu'Orcus disposera de leur non-vie avec moins de légèreté que la souveraine. Cependant, bien qu'il n'annihile pas les morts-vivants par souci de l'équilibre naturel entre la vie et la mort, Orcus n'hésitera pas à sacrifier des bataillons entiers de fidèles afin d'atteindre son but. Les morts-vivants intelligents qui l'ont compris évitent de frayer avec lui. Ils craignent que les ambitions d'Orcus ne s'arrêtent pas à la prise de contrôle de la Gisombre. Telle la légendaire demi-liche Acérérak, il tenterait sûrement de raffermir son emprise sur la mort en soumettant tous les morts-vivants à sa volonté.

Les plus brillants, les plus puissants et les plus impulsifs des morts-vivants dénués d'âme croient que Reine Corneille peut leur en procurer une. La leur ou celle d'une tierce créature, peu leur importe, du moment qu'elle leur permet d'apaiser leur insatiable faim. Ces morts-vivants se rassemblent près des temples du monde dédiés à Reine Corneille, ou en Gisombre, près de sa forteresse crainte et interdite, sa forteresse de glace noire. Ils espèrent ainsi attirer son attention et obtenir ses faveurs. Un nécrophage ou une âme-en-peine ont-ils déjà reçu une âme ? Et si oui, que s'est-il passé ? Nul ne le sait. Reine Corneille ne fait jamais aucun commentaire sur le sujet (c'est d'ailleurs fort rare qu'elle en fasse). On rapporte néanmoins que ses prêtres ont ordre d'exterminer les troupes de morts-vivants lorsque celles-ci deviennent trop importantes.

Letherna

Les âmes traversent la Gisombre et ses nuées ténébreuses comme des étoiles filantes. Leur destination est le royaume de Reine Corneille, plus connu sous le nom de Letherna. S'érigeant sur les hauteurs d'une chaîne de montagnes couronnées de neige, la place forte de la divinité est sculptée dans une glace noire que, chaque jour, de nouveaux flocons font étinceler. Ici, les rares filets de lumière que l'on aperçoit ailleurs en Gisombre ne sont que les silhouettes spectrales et argentées des morts fraîchement arrivés.

Plusieurs tours s'élèvent au sein du dédale de murs et de ponts élégants de Letherna. Mais à côté des portes massives gravées de signes très élaborés qui interdisent l'accès à la forteresse, toute cette architecture paraît modeste. Les âmes forment une sinistre procession, attendant en file indienne devant ces portes tant redoutées. Une fois à l'intérieur de la place forte, elles apprendront le sort qui leur est réservé.

Près de Letherna s'érige le Zvomarana, le Temple des Temples. Seuls les serviteurs les plus dévoués et les plus puissants de Reine Corneille sont autorisés à y pénétrer. Le temple est juché sur une pente traîtresse envahie de ronces. Cet endroit fait office d'épreuve pour ceux qui tentent d'approcher le Zvomarana par voie de terre.

Les chevaliers corneilles

Parfois, on aperçoit des silhouettes traverser les plaines sombres de la Gisombre. Ce sont les sinistres chevaliers corneilles. Vêtus de livrées d'ivoire, ce sont des sanglotains puissants au service de Reine Corneille. Tous lui ont juré honneur loyauté.

Les chevaliers corneilles dirigent plusieurs troupes de shadar-kai, eux aussi vassaux de Reine Corneille, ainsi qu'une poignée de rampants obscurs et de traqueurs obscurs, tous des espions et des assassins. Ces troupes résident dans les petits donjons qui émaillent la périphérie de Letherna, chacun étant sous le commandement d'un ou plusieurs chevaliers corneilles.

Les donjons des chevaliers corneilles sont des tours étroites, assez hautes pour permettre une vision dégagée des terres environnantes. C'est ainsi que les chevaliers corneilles protègent les frontières de Letherna, au cas où il prendrait l'envie aux autres puissances de la Gisombre d'empiéter sur leur territoire. Mais ce qu'ils surveillent avant tout, ce sont les agents d'Orcus, qui tentent de se faufiler dans le royaume à leur insu.

Orcus perçoit les chevaliers corneilles comme des obstacles à sa quête première qui est de renverser Reine Corneille. Il a donc appris par cœur les noms de chacun d'entre eux et mis leur tête à prix. De fait, plus d'un groupe d'aventuriers a reçu de multiples récompenses en remettant des chevaliers à des créatures, sans jamais soupçonner qu'elles agissaient pour le compte du Prince Démon.

Parce qu'ils sont au service de celle qui règne sur la Gisombre, les chevaliers corneilles sont accueillis avec les honneurs dans les cités shadar-kai. En effet, certains étaient jadis des shadar-kai choisis par Reine Corneille pour devenir des modèles à suivre au service de Son Éminence.

Orcus dans les ténèbres

Orcus convoite la Gisombre et le pouvoir que Reine Corneille détient sur la mort. Il y envoie régulièrement des escouades de morts-vivants afin d'affronter son ennemie, et dans la Mer Astrale afin de localiser son empire perdu. Son but ultime est de découvrir des secrets dissimulés qui pourraient lui permettre de la terrasser et de dérober ses pouvoirs.

En Gisombre, les cultes dédiés à Orcus sont légion, de même que les morts-vivants qui le vénèrent en échange d'un peu de pouvoir. Orcus n'est pas un ingrat, il rétribue grassement toute créature, morte ou vivante, pour peu qu'elle lui rapporte une information importante sur Reine Corneille ou sur un moyen d'amoindrir son contrôle sur la Gisombre. Sur ce plan d'existence, les serviteurs dévoués d'Orcus dirigent des régions entières peuplées de morts-vivants. Leurs chefs organisent des incursions régulières près des frontières de Letherna.

D'aucuns croient que Reine Corneille accepte l'existence de tels royaumes parce qu'ils ne représentent en rien une menace à sa puissance. Mais d'autres considèrent sa « tolérance » comme une preuve de faiblesse : cela signifie qu'elle est incapable de les écraser. Peut-être même redoute-t-elle le Prince Démon des Morts-Vivants. Arrache-t-elle pour autant l'âme de ceux qui osent émettre de telles suppositions ? Pas le moins du monde. Reine Corneille ne daigne même pas expliquer ses actes, ni aux autres créatures, ni aux dieux qui lui envoient des exarques afin de traiter avec elle.

Peu importe la vérité. C'est dans l'ombre de son inaction que le complot tramé par Orcus prend de l'ampleur. Selon certains chevaliers corneilles de Son Éminence, les attaques frontales répétées menées par le Prince Démon ne sont qu'une diversion destinée à cacher autre chose... un stratagème encore plus subtil. On entend ça et là quelques rumeurs : Orcus pourrait bien être l'instigateur des fouilles archéologiques menées dans les noires-terres. Mais jusqu'à présent, les agents de Reine Corneille n'ont pas su trouver ce qui se préparait, ni même si tel était réellement le cas. Sans doute Orcus a-t-il un rapport avec le dragon d'ombre qui s'est approprié un site ancien, qu'il a rebaptisé la Forteresse du Dragon de Nuit... Qui sait ?

CHAPITRE 2

THANATOLOGIE POUR LE MD

GEORGI "CALADER" SIMEONOV

Vous reculez devant les serres avides, mais vos jambes tremblent. Vous êtes à bout de forces. La monstruosité vous accable de coups. Ses griffes se glissent dans les moindres interstices de votre armure pour atteindre la chair exposée. D'un dernier coup d'épée désespéré, vous décapitez la brute mort-vivante et la réduisez au silence à tout jamais. Vous tournez le dos au cadavre, convaincu que vos plaies ne sont que superficielles. Vous remarquez alors la mine de vos compagnons et l'horrible vérité qui se grave sur leurs visages. Dans quelques minutes, vos entailles vérolées vous auront transformé et vous apparaîtrez comme l'abomination impie que vous venez de détruire...

CRÉATURES DE légende, les morts-vivants font depuis longtemps partie des grands classiques de l'univers de DUNGEONS & DRAGONS. Le folklore a toujours fait état d'apparitions sinistres venant hanter les vivants, de prédateurs nocturnes sillonnant les cimetières. Certains morts-vivants, comme les vampires, apparaissent même parfois dans la culture populaire comme des créatures capables de sentiments.

Ce chapitre vous propose un assortiment de conseils, outils et exemples pour vous aider à mener une aventure ou une campagne faisant intervenir des morts-vivants. Il comprend :

- **Rapports sociaux :** toutes les rencontres avec un mort-vivant ne se traduisent pas forcément par un combat.
- **Présences funestes :** les phénomènes associés à la mort peuvent se manifester par des présences funestes. Certaines piquent la curiosité, d'autres sont dérangeantes et d'autres encore sont délétères.
- **Aventures chez les morts-vivants :** idées d'aventures toutes prêtes que vous pouvez intégrer à vos parties sans gros effort d'adaptation.
- **Fils rouges de campagne :** plusieurs idées marquantes à associer à des ambiances et antagonistes morts-vivants.
- **Artefacts :** nouveaux artefacts et autres éléments d'équipement marqués par les morts-vivants. Ces objets peuvent servir de récompenses, de mises en garde, d'obstacles ou d'inspiration pour d'autres aventures.
- **Rituels :** sept nouveaux rituels pour les personnages, à utiliser avec ou contre des morts-vivants.
- **Greffons :** pouvoirs spéciaux que l'on peut obtenir en se greffant des parties anatomiques de morts-vivants.

RAPPORTS SOCIAUX

Animés par une haine farouche de toutes les formes de vie et souvent accablés par une avidité insatiable de sang, de chair et d'énergie spirituelle, les morts-vivants pourraient apparaître comme des partenaires de négociation improbables. Et il est vrai qu'un grand nombre d'entre eux, comme les squelettes et les zombies, sont des tueurs écervelés. D'autres, comme les spectres et les atropals, ont bien une forme d'intelligence, mais ne sont animés que par le désir de dévorer et de détruire.

Toutefois, certains morts-vivants sont plus rationnels et engager la conversation avec eux peut s'avérer profitable. Ces entités ont embrassé l'immortalité corrompue pour pouvoir perpétuer leurs desseins en ce bas monde après leur mort corporelle. Les seigneurs vampires ont des ambitions politiques. Les liches et les mages larveux rôdent dans le monde souterrain en quête de secrets occultes. Les seigneurs momies gardent des sites, artefacts et bribes de savoir d'un autre âge. Les sbires d'Orcus (aussi bien mortels que morts-vivants) mènent une guerre clandestine visant à renverser Reine Corneille pour installer leur maître démoniaque sur son trône. D'autres conspirateurs morts-vivants veulent étendre les frontières de la Gisombre, en attendant avidement le jour où elle engloutira le monde et les plans.

Les potentats morts-vivants et ceux qui leur sont redevables sont prêts à donner suite à toute proposition qui pourrait servir leurs desseins. Comme dans n'importe quelle négociation, chaque participant doit savoir ce que l'autre partie attend et doit lui offrir l'occasion de l'obtenir, à un prix raisonnable. Néanmoins, contrairement à d'autres conversations, on sait ici qu'un faux pas dans le débat ou une infraction à l'accord risque de coûter au contrevenant une ingestion subite par son interlocuteur, une absorption de sang, ou encore une transformation en mort animé.

Ceux qui savent s'y prendre avec les morts jouent avec les sentiments suivants :

Faim : les aventuriers à la morale douteuse peuvent convaincre un mort-vivant d'ajourner son repas en lui proposant un festin plus somptueux. Celui qui fait une telle promesse est probablement aussi sordide que son partenaire de négociation.

Haine : les morts-vivants doués de conscience sont du genre à broyer du noir. Animés par la rancœur, ils sont prompts à prononcer des vœux de vengeance éternelle. Un négociateur avisé saura leur donner l'occasion de mettre ces représailles en application. L'idéal pour cette approche est d'opposer le mort-vivant à un ennemi tout aussi détestable.

Mépris : souvent très dédaigneux vis-à-vis de ceux qui respirent et font preuve de vertu, les morts-vivants tirent un plaisir pervers à les attirer dans les filets de leur corruption. Donner l'occasion à un seigneur mort-vivant de servir la décadence morale peut l'encourager à faire des concessions sans cela impensables. Ils se montrent particulièrement réceptifs quand on les laisse penser que la victime pourrait se retrouver liée à eux pour l'éternité en tant qu'esclave mort-vivant.

Terreur : les rejetons d'Orcus s'accrochent à leur substitut d'existence, terrorisés à l'idée de leur propre disparition. Faites-leur entrevoir leur propre trépas et ils feront tout pour éviter l'oubli total. Évidemment, toute fanfaronnade mégalomane de leur part est de mise dans ces conversations.

EXEMPLES DE DÉFIS DE COMPÉTENCES

Les défis de compétences décrits ci-dessous illustrent deux des diverses manières dont les personnages peuvent recourir à leurs capacités non martiales pour se tirer favorablement d'une rencontre avec des morts-vivants.

Sauf-conduit — **Niveau 7**
Défi de compétences — 900 px

Vous traversez une désolation escarpée et tombez soudain sur une forêt d'arbres noirs privés de feuilles. Le paysage morne vous apprend que vous avez atteint la lisière des terres de la Duchesse Blême. Il va maintenant vous falloir trouver le moyen de traverser ce duché, si possible en évitant d'offrir vos veines à sa propriétaire vampirique.

Les PJ doivent se rendre aussi vite que possible à leur destination. Leur route traverse le duché d'une vampiresse appelée la Duchesse Blême. Cette mort-vivante est à la fois un monstre prédateur et une politicienne avertie. Elle laisse parfois passer des commerçants et des voyageurs, quand cela sert ses intérêts. Ce défi de compétences doit s'étendre sur une certaine période et peut se superposer à d'autres événements intervenant pendant la traversée du domaine par les personnages.

Complexité : 3 (nécessite 8 succès avant 3 échecs)

Compétences principales : Diplomatie, Discrétion, Endurance, Histoire, Intuition, Soins

Réussite : le groupe parvient à traverser les terres de la Duchesse Blême sans encombre.

Échec : en cas de défaite avec 0 succès, le groupe est pris en embuscade par une unité d'élite de la duchesse, provoquant une rencontre avec combat de niveau 9. Toute autre défaite oblige les personnages à fuir vers leur point de départ, assurés de se faire bloquer s'ils retentent le passage. Les aventuriers doivent désormais contourner le duché, ce qui va leur demander beaucoup de temps.

Diplomatie étape un DD 14 (1 succès, 2 succès maximum). Il faut au moins 1 succès pour atteindre l'autre étape diplomatique (cf. ci-dessous).

Bien que tout le monde craigne les penchants cruels de la duchesse, la région est peuplée de gens ordinaires, libres de cultiver la terre et de commercer, pour pouvoir ensuite être taxés. La Diplomatie permet également au groupe d'identifier les habitants ayant des rapports avec la duchesse et d'apaiser leurs craintes avec délicatesse.

Diplomatie étape deux DD 14 (1 succès, 2 succès maximum). Tout échec prive le groupe d'un succès précédemment acquis.

Le groupe obtient une audience avec la duchesse. Les personnages doivent la convaincre que l'accomplissement de leur mission (quelle qu'elle soit) est plus intéressant pour elle qu'un bon rafraîchissement sanguin.

Discrétion DD 14 (1 succès, 2 succès maximum). Tout échec entraîne une interception (cf. plus loin).

Le groupe échappe aux patrouilles de la duchesse.

Endurance DD 19 (1 succès, 2 succès maximum).
Le groupe reste à l'abri des regards en empruntant des sentiers difficiles qui serpentent dans les montagnes désolées. Un succès les mène devant la hutte d'un ermite ratatiné incroyablement vieux. Son nom est Galok et son cœur battait pour la duchesse quand elle était encore mortelle. Il dit aux aventuriers de mentionner son nom s'ils se retrouvent devant elle. Ils bénéficieront dans ce cas d'un +5 à un test de Diplomatie de ce défi de compétences.

Histoire DD 14 (1 succès, 2 succès maximum). Tout échec entraîne une interception (cf. plus loin).
Les personnages font le tri dans leurs connaissances du passé du duché pour retrouver les voies les moins empruntées où les patrouilles ont le moins de chances de les intercepter.

Intuition DD 14 (1 succès, 1 succès maximum).
Les PJ repèrent un serf plutôt sociable qu'ils identifient comme informateur motivé par la crainte de la duchesse. Les personnages font appel à son sens de l'honneur pour le convaincre de ne pas les dénoncer.

Soins DD 14 (1 succès, 1 succès maximum).
Soigner l'enfant malade d'un serf durant la traversée apportera un guide loyal au groupe, qui leur permettra de se faufiler en ces terres très patrouillées.

Interception

Bluff, Diplomatie ou **Intimidation** DD 19 (1 succès est nécessaire pour continuer le défi ; 2 échecs consécutifs entraînent l'échec automatique du défi).
Arrêtés par une patrouille contre laquelle ils ne peuvent rien, les personnages doivent faire revenir le chef de la troupe sur sa décision en le dupant, en l'amadouant ou en le menaçant pour qu'il les laisse partir.

Audience avec la liche — Niveau 19
Défi de compétences — 7 200 px

Durant l'exploration d'une vieille crypte, vous tombez sur une section particulièrement bien préservée. Une lumière vacillante crépite sur des chandelles de suif. Le sol, les murs et le plafond sont ornés de motifs sophistiqués en or. Manifestement, cette partie des catacombes n'a jamais été pillée. Une voix s'élève depuis le grand siège de pierre qui se dresse de l'autre côté de la salle. « Qu'est-ce qui vous autorise à venir interrompre mes recherches ? » demande-t-elle.

Les PJ ont dérangé une liche ayant au moins 5 niveaux de plus qu'eux.
Pour éviter l'affrontement qui risquerait de leur coûter la vie, les PJ doivent négocier efficacement leur passage.
La liche, un contrôleur d'élite de niveau 24 (cf. *BF* 175), a consacré ces soixante-dix dernières années à étudier des tomes occultes et des grimoires chapardés parmi des cryptes encore plus anciennes. La liche permet parfois à des intrus de repartir s'ils parviennent à la divertir, lui parlent de quelque chose qu'elle ne connaît pas ou lui livrent un présent lié au savoir.

Complexité : 3 (nécessite 8 succès avant 3 échecs)
Compétences principales : Arcanes, Bluff, Diplomatie, Histoire
Autres compétences : Intuition
Réussite : la liche n'attaque pas les PJ. Cette issue risque d'obliger le groupe à se soumettre à certaines exigences, comme rapporter une relique ou un artefact à la liche, des bribes de savoir ou quelque autre objet en rapport avec la campagne.
Échec : la liche attaque, avec ses serviteurs et sbires, ce qui constitue une rencontre avec combat de niveau 24.

Arcanes DD 22 (1 succès, 2 succès maximum). Un succès au moins confère un +2 au personnage concerné lorsqu'il effectuera des tests de Diplomatie pour ce défi de compétences.
Le personnage évoque un détail occulte pour impressionner la liche par sa grande culture magique. La liche comprend ainsi que le fait d'éliminer le groupe est une mauvaise idée, surtout si elle peut glaner quelques bribes de savoir auprès de cet érudit.

Bluff DD 27 (1 succès, 2 succès maximum ; cf. Intuition). Les personnages peuvent coopérer pour aider le personnage de tête.
Les personnages tentent de duper la liche au sujet de leur présence dans sa crypte, et peuvent aller jusqu'à prétendre être venus directement lui offrir leur assistance. Les PJ peuvent vouloir la convaincre qu'ils sont à la recherche d'un objet de pouvoir (éventuellement celui décrit à la rubrique Histoire).

Diplomatie DD 22 (1 succès, 4 succès maximum ; cf. Intuition). Les personnages peuvent coopérer pour aider le personnage de tête.
Les personnages (éventuellement dans la foulée d'un succès d'Arcanes) font remarquer à la liche qu'ils peuvent l'aider, plutôt que de la déranger. Ils insistent pour que le mort-vivant réprime son courroux et réfléchisse à la manière dont ils pourraient lui être utiles.

Histoire DD 14 (1 succès, 2 succès maximum).
Les personnages fouillent dans leur mémoire au sujet de la liche qui se tient devant eux, dans l'espoir de trouver un détail qui pourrait les aider. Ils finissent par trouver (premier succès) : cette liche très ancienne a passé une grande partie de son existence à chercher le *traité de l'ombre* (cf. page 47). Les personnages savent que la liche ne l'a jamais trouvé (second succès).

Intuition DD 22 (0 succès, mais augmente le nombre maximum de succès de Bluff ou de Diplomatie possible). Un test réussi d'Intuition augmente le nombre maximum de succès de Bluff ou de Diplomatie de 1 (maximum total de 3 pour les succès de Bluff et de 5 pour ceux de Diplomatie).
Les personnages comprennent que la liche voudrait se convaincre qu'ils peuvent lui être utiles, tout en luttant contre l'envie dévorante de les anéantir. Si les PJ trouvent la bonne stratégie, ils pourront éviter d'affronter un adversaire qui s'estime bien plus puissant qu'eux.

PRÉSENCES FUNESTES

Les événements traumatisants comme les meurtres, suicides et ravages ont leur propre au-delà. La peur et la misère qu'ils engendrent attirent les forces de Gisombre. Les sombres énergies de ce plan transforment les émotions en résidus psychiques. Quiconque tombe sur un tel puits d'ombre caillée éprouve ce qu'on appelle une présence funeste.

Les présences funestes peuvent donner des indices cruciaux aux aventuriers, les accabler de dégâts psychiques ou compliquer une bataille par des manifestations étranges. Il s'agit de véritables événements surnaturels, et non d'illusions, si bien que les personnages ne peuvent tenter de ne pas y croire en réussissant un test d'Intuition.

Si vous intégrez des présences funestes à une aventure, vous pouvez les considérer comme des pièges, des dangers, des défis de compétences ou simplement des éléments contribuant à l'ambiance. Chacun de ces quatre types de présence funeste est détaillé ci-après.

Comme éléments d'ambiance

Les présences funestes n'ont pas besoin de se traduire par des règles spécifiques ou des jets de dés ; elles sont là pour participer à l'ambiance de vos descriptions. Une présence funeste peut faire intervenir n'importe quel sens : le témoin peut voir une silhouette spectrale, sentir une odeur de parfum, entendre des pleurs étouffés ou éprouver le contact d'une main froide sur

son cou. Une présence funeste peut faire descendre la température, déchaîner des vents violents ou instiller des émotions. Voici quelques exemples.

- Sur une passerelle, vous repérez une forme immatérielle qui flotte dans les airs, vêtue d'une robe de la noblesse d'autrefois. Elle se tourne vers vous pour vous montrer son visage dénué de traits, puis disparaît.
- Une sensation de solitude accablante émane des murs de la cave.
- Des filets de sang écarlate poignent des yeux d'une statue. Cette manifestation se dissipe si un PJ la touche.

Comme pièges ou dangers

Les présences funestes agissent comme des pièges ou des dangers, selon qu'elles ont été disposées avec l'intention de causer du tort à autrui, ou non.

De même que les pièges et dangers, ces présences funestes peuvent être détectées par le biais de tests de Perception passifs ou actifs. On peut aussi les déceler par le biais d'un test d'Intuition, car l'énergie surnaturelle produite par une présence funeste est parfois palpable. En cas de réussite, le personnage éprouve un malaise lui suggérant la présence de quelque chose de pervers ou du moins de troublant.

Doigts ensanglantés — **Obstacle niveau 1**
Danger — 100 px

Le couloir souterrain est condamné par un assemblage grossier de briques. Quand un personnage s'approche dans un rayon de 3 cases, quatre traînées rouges apparaissent sur le mur de briques, comme si elles étaient tracées en diagonale par des doigts invisibles et imbibés de sang.

Perception

✦ DD 10 : le personnage remarque une tache sombre sur le mur.

Autres compétences : Intuition

✦ DD 15 : dans un rayon 5 cases, le personnage éprouve un effroi palpable émanant du mur.

Déclencheur

La présence funeste se manifeste quand un personnage se situe dans un rayon de 3 cases.

Attaque

Réaction immédiate **Proximité** décharge 3
Cible : chaque créature prise dans la décharge
Attaque : +4 contre Volonté
Réussite : 1d10 dégâts psychiques, et la cible est immobilisée (sauvegarde annule).
Échec : la cible perçoit les traînées de sang, mais n'est pas affectée.

Contre-mesures

✦ Un personnage issu d'une classe divine qui se situe dans un rayon de 2 cases du danger peut le désamorcer en réussissant un test de Religion DD 15 au prix d'une action simple.

Promotion d'élite (200 px)

✦ Augmentez de 2 le DD des tests d'Intuition et de Religion.
✦ Augmentez à 5 cases le rayon de la décharge, puis les dégâts passent à 1d10 + 3 dégâts psychiques et la cible est immobilisée (sauvegarde annule).

Mains spectrales — **Chasseur niveau 15**
Piège — 1 200 px

Dix cases de la salle sont adjacentes à un cercueil d'acier. Une entité spectrale séquestrée dans le cercueil en émerge et attaque les personnages d'une main griffue et immatérielle quand ils s'approchent.

Perception

Les personnages ne peuvent pas utiliser Perception pour détecter ce danger.

Autres compétences : Intuition

✦ DD 18 : le personnage a un mauvais pressentiment quant au cercueil.

Déclencheur

Le piège attaque quand un personnage entre dans une case adjacente.

Attaque

Action d'opportunité **Corps à corps**
Cible : chaque créature qui entre dans une case adjacente au cercueil. Une créature qui traverse plusieurs cases adjacentes n'est attaquée qu'une fois par action de mouvement.
Attaque : +21 contre CA
Réussite : 3d6 + 8 dégâts nécrotiques, et la cible est affaiblie (sauvegarde annule).

Contre-mesures

✦ Un personnage issu d'une classe divine qui se situe dans un rayon de 2 cases du cercueil peut désarmer le piège en réussissant un test de Religion DD 18 au prix d'une action simple.
✦ Un personnage adjacent au piège peut forcer l'ouverture du cercueil en réussissant un test d'Athlétisme DD 18 au prix d'une action simple et réduire les os en esquilles inoffensives (CA 5 ; Vigueur 10 ; Réflexes 5 ; 40 pv).

Promotion d'élite (2 400 px)

✦ Augmentez de 2 le DD des tests de Perception et de Religion.
✦ En cas de réussite, les mains infligent 4d6 + 15 dégâts nécrotiques, puis la cible est affaiblie et immobilisée (sauvegarde annule les deux).
✦ Les os du cercueil ont 80 points de vie.

SOUTCHAY SOUNGPRADITH

Les présences funestes qui prennent la forme de pièges et de dangers suivent les règles correspondantes du *Guide du Maître* (cf. pages 84 à 86). Les dégâts infligés par un tel piège ou danger sont psychiques ou nécrotiques ; les visions horribles et autres perceptions sensorielles traumatisantes infligent des dégâts psychiques, tandis que les dangers imbibés d'énergie contraire à la vie infligent des dégâts nécrotiques. Souvent, ces présences funestes étourdissent ou immobilisent également leurs victimes.

Pour désarmer un tel piège, on s'appuie sur la compétence Religion, et non Larcin. Le personnage recourt à sa connaissance de la foi pour réciter de simples prières de protection pouvant troubler la présence funeste, voire l'exorciser.

Si on le désamorce, un piège de ce genre reste inactif jusqu'à la fin de la rencontre. Il se réamorce ensuite, sa nature mort-vivante n'ayant pas véritablement quitté la zone hantée.

Comme terrain

Certaines manifestations spectrales fonctionnent comme des éléments de terrain, et gênent ou compliquent les déplacements sur le champ de bataille.

Un terrain de présence funeste (on dit aussi terrain hanté) dégage des émotions négatives, qui vont du vague malaise au chagrin le plus poignant, en passant par une haine virulente de l'existence. Un tel terrain peut être visible de loin, auquel cas il se compose de silhouettes, objets ou scènes translucides. D'autres terrains hantés demandent passent par un test de Perception passif pour être détectés à distance.

Même quand une présence funeste ressemble à une silhouette ou une structure architecturale, les personnages s'y déplacent comme à travers un terrain difficile, et ne la considèrent pas comme un espace occupé.

Voici quelques exemples de terrains de ce genre :

- Un nuage de sadisme mêlé de terreur flotte au-dessus des quatre cases du bas de l'escalier. C'est ici que le seigneur Fandir a assassiné sa servante.
- Du sang semble suinter par les dalles entourant un autel.
- Le cadavre fantomatique d'un jeune homme balance comme un pendule suspendu à un lustre.

EFFETS DES TERRAINS HANTÉS

Un terrain hanté agit comme un terrain difficile, à l'exception de ce qui suit.

- Les créatures volantes sont gênées quand elles survolent une telle zone et doivent dépenser 1 case de déplacement supplémentaire par case de terrain hanté.
- Tout contact avec un terrain hanté déclenche une réaction de panique déconcertante. Toute créature qui n'est pas mort-vivante et qui y pénètre ou y débute son tour de jeu donne un avantage de combat aux ennemis jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Comme défis de compétences

Certaines entités spectrales n'ont pas de profil de créature, si bien qu'on ne peut les affronter. En revanche, l'obstacle qu'elles constituent se prête aux défis de compétences. Un exemple classique est celui de l'esprit hanté qui ne peut connaître le repos qu'en trouvant la solution d'un mystère.

La fillette de la pierre angulaire — **Niveau 7**
Défi de compétences — 1 500 px

La chapelle est vide. Les fidèles ont fui devant les visions épouvantables. Vous entrez et vous approchez de l'autel. Flottant au-dessus de la pierre, apparaît la silhouette translucide d'une enfant ensanglantée, le visage déformé par un chagrin indicible.

Les personnages sondent les secrets d'un temple hanté. L'enquête commence avec le bâtiment, puis ils vont s'entretenir avec les suspects.

Complexité : spéciale (remplir toutes les conditions de réussite avant 3 échecs ; cf. *Réussite*)

Compétences principales : Exploration ou Larcin, Intimidation, Religion

Autres compétences : Intuition, Larcin

Réussite : les PJ doivent réussir à localiser les restes de la fillette, consacrer à nouveau le temple et obtenir les aveux du tueur. Quand tout ceci sera accompli, l'âme de la victime pourra connaître le repos.

Échec : le tueur fuit le secteur, ou un événement du même type intervient qui écarte toute possibilité de remplir les conditions de réussite.

Exploration ou **Larcin** DD 14 (2 succès satisfont l'une des conditions de réussite)
Cette chapelle récente est criblée de compartiments secrets (1er succès). Sa pierre angulaire creuse renferme les ossements d'une fillette (2e succès).

Intimidation DD 19 (2 succès satisfont l'une des conditions de réussite)
Accablé par les soupçons, le bâtisseur de la chapelle passe aux aveux : il vénère la mort. Il a tué la fillette et a secrètement déposé sa dépouille dans les fondations de la chapelle pour la dédier au mal.

Intuition DD 19 (0 succès, mais la réussite de ce test de compétence confère un +2 aux tests d'Intimidation à venir du défi)
Vous interrogez plusieurs membres de la communauté, notamment ceux qui ont participé à la construction de la chapelle. Certains apparaissent comme normaux et sympathiques, d'autres sont curieusement évasifs.

Larcin DD 14 (0 succès, mais la trouvaille de cette arme permet aux PJ d'annuler un échec intervenu durant la partie Intimidation du défi de compétences. Un échec entraîne un combat entre le personnage qui a tenté le test de compétence et un adversaire mort-vivant qui fait office de serviteur et gardien des adorateurs de la mort ; les deux combattants sont à peu près du même niveau que le groupe).
Les personnages découvrent les couteaux utilisés pour le meurtre, cachés dans un silo de racines encore maculés de sang. Ils peuvent s'en servir de pièce à conviction prouvant le crime du bâtisseur.

Religion DD 19 (1 succès satisfait l'une des conditions de réussite)
Une fois les ossements découverts, les personnages donnent une sépulture digne à la jeune fille et consacrent à nouveau le temple pour que les fidèles puissent venir y prier.

SOUTCHAY SOUNGPRADITH

AVENTURES CHEZ LES MORTS-VIVANTS

Une aventure ou quête tournant autour des morts-vivants peut s'avérer particulièrement palpitante. Il vaut mieux avoir une idée claire de ce que les monstres rencontrés cherchent à accomplir, en se rappelant que tous les morts-vivants ne sont pas des tueurs décérébrés.

Prenons l'exemple de l'emblématique liche, ce puissant lanceur de sorts avide d'immortalité. N'oubliez surtout pas que l'instinct de survie prime chez cette créature. Elle pourra tout à fait se dresser contre un groupe d'adversaires contre lequel elle est persuadée avoir un avantage écrasant. En revanche, nulle liche ne prolongera les hostilités sans avoir plusieurs plans de secours au cas où les choses tourneraient mal. Le recours au phylactère est souvent le dernier atout en réserve, mais il ne devrait pas constituer la seule échappatoire. Une liche bien interprétée est rusée et furtive ; pourquoi risquer de tomber au combat quand une approche planifiée permet de s'extraire d'une situation délicate et de récidiver plus efficacement une prochaine nuit ? Par-dessus tout, une liche ne fera jamais rien qui risque de compromettre son phylactère.

GEORGI "CALADER" SIMEONOV

Exemples d'aventures

Les idées et intrigues suivantes peuvent constituer la base de plusieurs aventures faisant intervenir des morts-vivants. Exploitez-les en l'état, ajustez les niveaux ou inspirez-vous en pour créer vos propres rencontres.

Le niveau indiqué correspond au mort-vivant le plus puissant de l'intrigue. Il est là pour vous donner une idée du niveau des rencontres supplémentaires que vous pouvez ajouter à l'aventure.

Le pont (niveau 9)

Les eaux du Fallon serpentent dans les hauteurs qui séparent deux nations rivales. Ce cours d'eau vif et profond ne peut être traversé qu'à une poignée d'endroits, dont le moins sûr est un pont délabré au sud du Coude de Fearghas.

Les PJ cherchent à pénétrer dans l'un des territoires sans se faire remarquer et choisissent de traverser par ce pont car l'accès est reculé et non protégé. On dit que ces collines sont hantées, ce qui est probablement à l'origine du manque de convoitise des nations pour ce secteur.

Alors qu'ils sont sur le pont enjambant le Fallon, les personnages sont soumis à trois pièges de présence funeste (cf. seconde amorce, plus loin). Les PJ qui sont dominés par ces présences sont poussés à se jeter dans les flots. Une fois dans le torrent, ils sont accostés par des goules détrempées (cf. page 156) qui cherchent à les noyer.

Amorce de quête : les personnages qui survivent aux attaques sur le pont sont abordés par un timide berger qui a remarqué leur maîtrise face aux morts-vivants et leur demande s'ils accepteraient d'éradiquer les monstres qui infestent un champ des environs. Le berger leur offre quelques pièces, ainsi qu'un objet magique de niveau 8 qu'il a sorti de la rivière. En arrivant sur le site, les PJ trouvent un certain nombre de nécrophages guerroyeurs (cf. *BF* 196) qui ont élu domicile dans une grotte souterraine cachée sous le champ.

Px de quête : les PJ qui éliminent les nécrophages guerroyeurs de leur crypte souterraine reçoivent une récompense de quête mineure de 400 px.

LES CONSEILS DES PROS

Un soupçon de suspense peut transformer une rencontre de base en événement mémorable. Le secret permettant d'instaurer l'ambiance consiste à instiller la crainte chez les personnages avant l'arrivée des morts-vivants. Afin de cultiver cet effroi latent, décrivez l'environnement étrange des personnages dans le plus grand détail. Insistez sur les planches qui crissent, les saules qui bruissent et les chouettes qui hululent. Faites monter la tension en demandant aux personnages d'effectuer des tests, même quand il n'y a aucune menace. Vous provoquez ainsi une angoisse croissante chez les PJ, qui ne rendra que plus saisissant le moment où les véritables horreurs surgiront.

– Brian R. James

Amorce de quête : un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test d'Histoire DD 16. Des années plus tôt, les guerriers des deux nations rivales se sont affrontés sur ce pont. Les deux camps ont essuyé de lourdes pertes et le conflit s'enlisa, si bien que les chefs des deux armées convinrent d'un cessez-le-feu. Ils se rencontrèrent au milieu du point pour formaliser l'accord, mais des planches pourries et endommagées cédèrent, précipitant les deux chefs dans la rivière, où ils se noyèrent. Les deux camps suspectèrent une trahison et le conflit reprit de plus belle, entraînant la mort de dizaines d'autres soldats, avant la retraite finale de toutes les troupes. Depuis cette époque, le secteur est resté hanté par des morts-vivants vengeurs. Grâce à ces renseignements, un PJ qui réussit un test de Religion DD 21 pourra deviner que le pont est le foyer de l'activité des morts-vivants de la région et que tant qu'il existe, personne ne pourra traverser le secteur en sécurité.

Px de quête : si les PJ démontent le pont, ils auront libéré les esprits morts-vivants et gagné une récompense de quête majeure de 2 000 px.

La Brume des Pleurs (niveau 15)

Une terre de marais désolés et noyés sous la brume est cernée par une forêt bestiale d'un côté et des sommets vertigineux de l'autre. Les voyageurs qui ont traversé ce qu'on appelle la Brume des Pleurs (des sons étranges y résonnent en permanence) évoquent le sentiment omniprésent d'y être observés. Selon la rumeur, la brume cache des tours en ruine et des cryptes inondées.

Attirée dans la région il y a plusieurs siècles durant sa quête de magie funeste, une assemblée de tormantes a élu résidence dans les ruines d'une tour, au cœur du marais. D'innombrables fées malveillantes sont aux ordres des tormantes, ainsi que des horreurs mort-vivantes, mais elles préfèrent faire fuir les intrus pour préserver leur isolement plutôt que de les éliminer.

Amorce de quête : en passant par la proche forêt, les aventuriers rencontrent un baelnorn (cf. page 160). En échange de leur vie, la liche exige des PJ qu'ils pénètrent dans la Brume des Pleurs pour y récupérer le très ancien *traité de l'ombre* (cf. page 47) au fond d'un fort en ruine à moitié inondé par la boue.

Si les personnages acceptent la mission, ils pourront tenter de traverser le domaine des tormantes jusqu'aux ruines en comptant sur leur force de frappe. Il faudrait qu'ils comprennent rapidement que cette approche prendrait beaucoup de temps et d'énergie. Il vaut largement mieux compter sur la discrétion pour se faufiler à travers ce marécage maudit. Si les PJ attirent l'attention du cercle de tormantes trop tôt, ils devront affronter plusieurs vagues de morts-vivants. Dans tous les cas, une fois qu'ils auront vaincu les gardiens du *Traité* et seront sortis du bâtiment décrit par le baelnorn, ils seront assaillis par un groupe important mené par les tormantes elles-mêmes.

Les PJ auront le choix entre conserver l'artefact et le livrer au baelnorn. Dans tous les cas, le mort-vivant saura que l'artefact a été exhumé et que plus rien ne l'empêche de poursuivre ses desseins.

Px de quête : si les PJ retrouvent le *traité de l'ombre*, ils gagnent une récompense de quête mineure de 1 200 px.

Les Chutes de Tamarac (niveau 20)

Au beau milieu d'une aventure totalement indépendante ou pendant ce qu'ils percevaient comme un interlude de repos bien mérité, les PJ prennent du bon temps en lisière d'un village, dans une auberge portant le nom de *Chutes de Tamarac*. Après une soirée de festivités et de copieuses libations, les aventuriers rejoignent leurs chambres.

Au moins un PJ est réveillé au cœur de la nuit par un terrible hurlement survenant à l'extérieur de l'auberge. Les aventuriers se rendent alors compte que le bâtiment et le village tout entier (autant qu'on puisse en juger) sont abandonnés. Qu'en est-il de l'aubergiste, des serveuses et des clients de la nuit précédente ? Faisaient-ils partie d'un rêve, d'une hallucination de groupe ou de quelque chose de plus inquiétant ?

Les personnages ne tardent pas à remarquer que les arbres et la végétation du secteur sont morts ou pourrissants. Les bâtiments sont décrépits ou sens dessus dessous. Pire, une cacophonie de cris et de gémissements émane de toute la périphérie du village.

Amorce de quête : des morts-vivants commencent à harceler les PJ par vagues ou petits groupes. Toute la nuit et jusqu'aux premières lueurs de l'aube, les PJ sont sans cesse assaillis par toutes sortes de morts-vivants et de monstruosités des ombres. Pour accroître la tension, enchaînez quelques rencontres faciles à moyennes. N'hésitez pas à interrompre les repos courts.

En vérité, les villageois ont été massacrés il y a plusieurs décennies par un meurtrier sociopathe adepte des arts obscurs. Des années plus tard, il fut récompensé dans la mort pour renaître en tant que dévoreur éperonneur (cf. *BF* 65). Depuis cette époque, le chef mort-vivant attire ici des créatures vivantes à qui il réserve un funeste sort.

La seule manière de mettre un terme aux assauts incessants est de trouver l'entité corrompue qui a manifestement décidé de tuer les PJ pour récolter leur esprit.

Px de quête : les personnages qui prennent conscience des motivations et de la présence du dévoreur éperonneur le trouveront dans le temple du village. S'ils le tuent, ils gagneront une récompense de quête majeure de 14 000 px.

Hordes de zombies

Une joyeuse descente de donjon, où les PJ déciment les monstres salle après salle, peut s'avérer très plaisante, mais les aventuriers ne brillent véritablement que lorsque leur adversité paraît écrasante. Rien n'instille plus rapidement la peur de la mort chez les héros qu'une horde de zombies assoiffés de sang qui s'avancent les yeux pleins de malice, en dégageant une atroce puanteur générée par leurs corps flasques et imbibés de sang.

On pourrait même dire qu'une aventure chez les morts-vivants n'en est pas véritablement une sans la menace d'une horde de zombies. Vague après vague, les rangs de ces morts-vivants dénués de conscience

gonflent à chaque victime innocente. Ce n'est pas pour rien qu'on a là un classique de l'aventure. Il n'y a pas grand-chose qui soit plus effroyable que l'idée d'être assailli par des meutes de gens qui étaient autrefois nos voisins, nos amis, voire des membres de notre famille. Jouer l'assaut d'une horde de zombies vous permet de recréer l'atmosphère de terreur de ce type d'événement que l'on retrouve dans de nombreux films et histoires.

Les PJ se croient peut-être invulnérables, face à une déferlante de chair à canon. Vous pouvez renverser cette suffisance en faisant intervenir une foule de morts-vivants dégingandés, ce qui restera comme une expérience mémorable.

Astuce : pour les rencontres qui font appel à plus d'une douzaine de créatures, il vaut mieux que les zombies se ruent sur les PJ par vagues d'environ huit créatures, en laissant par exemple un round pour souffler entre chaque assaut. Cette approche est intéressante pour deux raisons : tout d'abord, elle permet de garder le rythme des jets de dés sans que cela devienne ingérable et ensuite, cela simule parfaitement la manière dont les meutes de zombies se comportent, sachant qu'ils ne fondent pas sur les personnages tous en même temps (et qu'ils ne le peuvent de toute manière pas).

L'attaque d'une horde de zombies peut être jouée de plusieurs manières. Nous en abordons ici quelques-unes.

Rencontre de base : la manière la plus simple pour créer une horde de zombies consiste à associer un groupe de sbires à quelques brutes, pour que la rencontre ait un peu de relief. Ainsi, dix charognes zombies et trois zombies (cf. *BF* 274) constituent une rencontre à la mesure de cinq personnages de niveau 3. Doublez le nombre de chaque type de mort-vivant et vous avez une rencontre de niveau 7 (qui devient coriace pour un groupe de niveaux 4 à 5). En augmentant encore les effectifs, vous êtes même en mesure de donner du fil à retordre à un groupe d'échelon parangonique, qui se retrouve face à un flux continu et apparemment infini de zombies.

Sbires à gogo : il y a aussi la possibilité d'envoyer une horde exclusivement composée de sbires, par dizaines. Vous pouvez procéder de plusieurs manières, à commencer par vingt-cinq charognes zombies pour défier un groupe de cinq PJ de niveau 3, ou treize zombies putrescents (cf. page 196) pour un groupe de cinq PJ de niveau 9. Comme pour la rencontre de base décrite plus haut, vous pouvez doper le nombre de sbires pour que le combat soit plus long ou plus exigeant (mais n'oubliez pas d'envoyer les zombies par vagues, sans quoi beaucoup d'entre eux n'auront rien à faire avant d'arriver à portée).

Cohue monstrueuse : pour éviter d'avoir trop d'adversaires à gérer dans une rencontre avec combat, vous pouvez simuler l'assaut des zombies en recourant à la règle des cohues monstrueuses détaillée ci-après. Une cohue est comme une nuée, si ce n'est qu'elle permet à des créatures de taille M ou supérieure de se joindre à la fête.

Reportez-vous à la page 198 pour plus de renseignements sur les cohues zombies.

COHUE MONSTRUEUSE

Une cohue monstrueuse est un regroupement de créatures de taille M ou supérieure. Comme tous les monstres accompagnés du mot-clé nuée, les cohues ont les propriétés suivantes :

- Les dégâts des attaques de corps à corps et à distance sont réduits de moitié face à une cohue, mais elles sont vulnérables aux attaques de proximité et de zone.
- Une cohue est immunisée contre les déplacements forcés (qu'il s'agisse de la pousser, de la tirer ou de la faire glisser) découlant d'attaques de corps à corps et à distance. Toutefois, les attaques de proximité et de zone imposant un déplacement forcé (comme ***renvoi des morts-vivants***) l'affectent tout à fait normalement.
- Une cohue est considérée comme un monstre unique de taille G, ou de taille TG si elle est constituée de créatures de taille G.
- Une cohue peut entrer dans l'espace d'un ennemi ou le traverser ; ce déplacement ne provoque pas d'attaque d'opportunité. Un ennemi peut lui aussi entrer dans l'espace occupé par une cohue, qui est cependant considéré comme un terrain difficile. De plus, cela provoque une attaque d'opportunité de la part de la cohue.

Défi de compétences : vous pouvez simuler une rencontre contre une meute de zombies par un défi de compétences. Selon la situation que vous avez préparée, un défi de compétences peut proposer plusieurs échappatoires à des PJ un tant soit peu créatifs, ou leur donner les moyens de juguler le soulèvement.

AXEL RATOR

Horde de zombies	**Niveau égal à celui du groupe**
Défi de compétences	px correspondants

Les portes sont barricadées de tables, de chariots brisés et de meubles fracassés. Les fenêtres sont closes et condamnées par des planches. Le silence s'est imposé dans les rues embrumées, comme le coton colmate les oreilles. Nulle âme qui vive, nul souffle dans les rues.
Mais où les vivants manquent, les défunts récents traînent les pieds. L'appétit insatiable et irrépressible se multiplie à chaque nouveau cadavre agité par de sinistres énergies.

Les PJ doivent survivre aux déprédations d'une horde de zombies dans un petit village. Ce défi pourrait remplir plusieurs heures de temps réel dans l'univers de jeu. Si les PJ veulent survivre à la rencontre ou s'en extraire, ils devront se faufiler dans le village et trouver les outils et indices nécessaires pour contenir la horde.

Complexité : 5 (nécessite 12 succès avant 3 échecs)

Compétences principales : Acrobaties, Arcanes ou Religion, Athlétisme, Connaissance de la rue

Autres compétences : Perception

Réussite : les PJ s'échappent du village ou identifient le temple comme foyer d'infection. S'ils se rendent au temple, ils pourront y faire un certain nombre de rencontres dans des tombeaux et autres excavations, et peut-être trouver le moyen de mettre un terme à la menace.

Échec : les PJ sont assaillis par la horde déchaînée et une rencontre avec combat débute aussitôt. Autre possibilité : un PJ est « porté disparu » et le défi de compétences recommence.

Acrobaties DD moyens (1 succès, pas de maximum de succès). Un test raté indique que le personnage perd du temps. Ce résultat compte pour un échec au défi.
Le PJ parvient à éviter la poigne d'un zombie qui surgit d'une bouche d'égout, saute par-dessus une cohue zombie, ou parvient à refermer la porte avant que les zombies ne puissent le suivre dans un bâtiment ou un couloir.

Arcanes ou Religion DD difficiles (1 succès, pas de maximum de succès). Un test manqué indique que le personnage a été blessé par un zombie ou qu'il n'a pas remarqué un indice significatif. Ce résultat compte pour un échec au défi.
Le personnage sait comment traiter une morsure de zombie, reconnaît les symptômes d'un individu (éventuellement un PJ) sur le point de succomber à une blessure de zombie, ou comprend que le léger halo vert qui émane du temple au centre du bourg est peut-être lié au soulèvement des morts-vivants.

Athlétisme DD moyens (1 succès, pas de maximum de succès). Un test raté indique que les zombies lui assènent quelques bonnes baffes ; le personnage perd une récupération. Par ailleurs, notez un échec pour le défi de compétences.
Le PJ déguerpit avec la horde zombie à ses trousses, érige une barricade, saute d'un toit à l'autre (par-dessus une ruelle bondée de zombies) ou traverse une cave inondée à la nage.

Connaissance de la rue DD difficiles (1 succès, pas de maximum de succès).
Le personnage en sait assez sur la configuration du village pour s'orienter favorablement et rester à distance des zombies.

Perception DD faciles (0 succès, mais confère un +2 ou inflige un -2 au prochain test de compétence de tout PJ).
Le personnage remarque qu'une troupe proche qu'il prenait jusque-là pour des survivants est en fait composée de zombies, que les zombies se déploient depuis le même endroit, que certains débris sont idéaux pour construire un barrage ou que le groupe est sur le point de s'engager dans un cul-de-sac.

Surprise zombie (niveau 3)

Un prieuré local a récemment découvert des bribes d'une ancienne prophétie dans ses propres catacombes. Ces extraits parlent d'une hécatombe à venir. La prophétie est restée inachevée tant qu'elle demeurait cachée, mais son exhumation a libéré la malédiction. Tous les morts des catacombes du prieuré se sont animés spontanément comme zombies. Ils n'ont pas tardé à éradiquer les prêtres locaux, avant de rôder dans les environs.

Les PJ peuvent tomber sur un groupe de cinq charognes zombies (cf. *BF* 274) qui portent les habits du prieuré. C'est ainsi qu'ils peuvent se douter que quelque chose cloche sérieusement.

Amorce de quête : si les PJ n'entreprennent pas une visite du prieuré, un prêtre survivant les implorera de s'occuper de la horde de zombies qui a envahi les lieux. Si les PJ acceptent, ils verront que le prieuré est effectivement aux mains des zombies. Dès qu'ils pénètrent dans la sacristie, ils sont assaillis par vingt-cinq charognes zombies.

Px de la quête : si les PJ détruisent les charognes zombies de la sacristie, ils gagnent une récompense de quête mineure de 150 px.

Amorce de quête : une fois la horde éliminée, les PJ trouvent les bribes de la prophétie, gravées sur des plaques de pierre posées sur l'autel. Un test de Religion DD 15 révèle que les tablettes constituent la source du problème.

Px de la quête : briser les tablettes rapporte une récompense de quête majeure de 750 px au groupe.

Fils rouges de campagne

En plus de se manifester lors de rencontres palpitantes et difficiles, les morts-vivants peuvent donner tout son suc à une campagne. Bien que les morts-vivants dénués d'intelligence ou bestiaux soient surtout intéressants comme menaces isolées ou comme serviteurs d'adversaires plus puissants, ceux qui sont plus rusés font de meilleurs ennemis récurrents. Les rapports avec ces créatures et leurs lieutenants peuvent constituer le cœur d'une suite d'aventures. Ce genre de campagne peut être construit de plusieurs manières. Nous allons ici en étudier quelques-unes.

Un ennemi effroyable

L'une des approches les plus simples, mais aussi les plus intéressantes, consiste à s'attacher à la défaite d'un seul ennemi mort-vivant particulièrement puissant et redoutable. Les PJ découvrent par exemple au fur et à mesure que des événements qui paraissaient au départ indépendants sont liés aux manigances d'une même liche qui cherche à recouvrer sa liberté et causer des ravages de par le monde.

Échelon héroïque : événements divers

La campagne débute avec les PJ qui prennent part à une suite d'aventures qui ne semblent pas avoir de lien. Très vite, ils doivent faire face à des ennemis qui se consacrent au vol d'objets magiques et d'ouvrages arcaniques. En général, il s'agit de groupes de gobelins ou de bandits menés par l'un de ces chasseurs de

AXEL RAYON

trésors occultes. Chacun des meneurs porte un symbole distinct : un tatouage sur le front, juste au-dessus de l'œil gauche (souvent caché par une mèche ou un couvre-chef, mais dévoilé par la fouille de la dépouille). Cette marque représente un globe noir renfermant un crâne. Au départ, l'origine de ce symbole est obscure. Un test de Religion ou d'Arcanes DD 30 apprend aux PJ qu'on retrouve parfois cette marque dans certains vieux écrits décrivant des personnages mythiques de la préhistoire.

L'interrogation de prisonniers n'apporte aucune lumière. Les hommes de main ne savent pas grand-chose. Pire, lorsque les PJ maîtrisent l'un des meneurs, son interrogatoire provoque l'embrasement du cerveau tatoué. Le captif meurt aussitôt dans les flammes noires, et le rituel Communication avec les morts ne fonctionne pas.

Ainsi passe l'échelon héroïque. Les PJ enchaînent plusieurs aventures qui paraissent indépendantes, ne rencontrant ces adversaires tatoués du crâne séquestré qu'à de rares occasions (une fois par niveau, par exemple).

Au point culminant de cet échelon, les personnages affrontent l'un des lieutenants de leur ennemi. En le terrassant, ils comprennent que le symbole représente plus qu'un simple conte de fées. Les personnages apprennent l'existence et le nom de leur adversaire suprême. Ces renseignements devraient leur indiquer que d'autres complots qu'ils ont déjoués ou tenté de prévenir faisaient aussi partie des machinations de cette puissante entité. Les personnages ne sont pas encore censés connaître toute la portée des desseins de la créature, mais juste savoir qu'une liche très ancienne que la plupart des gens ont élevée au rang de mythe est bien réelle, et qu'elle sévit dans le plus grand secret.

Échelon parangonique : premier face-à-face

Alors qu'ils débutent dans l'échelon parangonique, les personnages contrecarrent les plans de la liche une fois de trop. Après la défaite de l'un de ses meilleurs lieutenants, le mort-vivant commence à s'intéresser aux PJ. La liche dépêche plusieurs assassins pour les éliminer. Il s'agit à chaque fois de forces de frappe mort-vivantes affichant le symbole du crâne dans la sphère.

Au milieu d'une aventure, les PJ pistent l'une de ces troupes qui rejoint son repaire, où les morts-vivants se réunissent pour recevoir leurs directives.

Bien que les PJ puissent croire qu'ils sont en train de nettoyer consciencieusement l'antre de la liche, ils découvrent finalement que ce lieu impie n'est qu'un site qui lui est associé parmi d'autres. Leur grand ennemi ne s'y trouve pas. Les personnages apprennent que ce mal très ancien est en réalité séquestré dans une prison préhistorique dont les puissants verrous magiques sont infrangibles. Ils ne peuvent l'atteindre, pas plus que la liche ne peut quitter sa cellule, mais celle-ci peut influencer les événements de ce monde. De fait, le mort-vivant maître des arcanes a fondé une vaste secte qui cherche des bribes de savoir antique et des fragments d'objets magiques d'un autre âge, pour des raisons jusqu'ici inexpliquées.

Grâce aux indices que les PJ découvrent dans les livres que la liche a dérobés et empilés dans ses temples, ils parviennent à reconstituer l'histoire d'un puissant mort-vivant emprisonné des millénaires plus tôt. Ces ouvrages font également état de cités perdues et de temples où les ennemis de la liche résidaient.

Si les PJ explorent les ruines en question, ils commenceront à trouver les fragments de rituels oubliés et les morceaux éparpillés d'objets magiques qui pourraient s'avérer utiles pour vaincre ce monstre qui est désormais leur Némésis. Dans ces sites cachés, les personnages affrontent également de très anciens gardiens laissés par ceux qui avaient à l'époque vaincu la liche. Ces derniers ne veulent pas que le savoir qu'ils protègent soit révélé au grand jour et encore moins que les fidèles de la liche s'en servent pour la libérer.

D'ailleurs, dans leur sillage, une équipe de chasseurs (ou autres morts-vivants furtifs) observe sans se faire voir les aventuriers détruire les gardiens. Ils surgissent alors et dérobent les objets essentiels à l'ouverture de la prison de la liche. Les personnages ont trouvé les informations qu'ils cherchaient, mais la liche a également obtenu la part d'occulte dont elle avait besoin pour tenter une évasion digne de ce nom. De temps à autre, les personnages affrontent leurs ennemis pour les empêcher de mettre la main sur des renseignements ou des artefacts utiles à la liche. Mais ce faisant, ils aident toujours davantage le mort-vivant qu'ils ne contrent ses projets.

D'après les informations qu'ils obtiennent, les personnages apprennent que l'ennemi était un prêtre qui vénérait une ancienne entité sans nom (quand son nom était écrit, le vélin brûlait ou la pierre fondait, comme s'il était trop maléfique pour être supporté par la réalité). La liche a été incarcérée peu de temps après que sa divinité a été transférée dans une prison planaire pour ses terribles crimes.

JULIE DILLON

Échelon épique : l'ultime épreuve

Les desseins de l'antique mort-vivant sont sur le point de s'accomplir, grâce à l'aide involontaire des PJ. Alors même que les personnages approchent de la prison de l'entité (en affrontant gardiens, protections et dangers), elle s'évade.

La liche (ou est-ce une demi-liche cernée par un récipient pratiquement étanche qui n'est pas sans rappeler son symbole) dépêche une force de puissantes créatures (pas de simples morts-vivants) à l'assaut des PJ. Pendant que les personnages sont ainsi occupés, la liche se rend dans la Mer Astrale. Là, elle cherche la divinité qu'elle vénérait autrefois pour la libérer à son tour. Elle atteint le dominion abandonné du dieu (dont elle est la seule à se rappeler) ou bien les vestiges éparpillés du site. En redonnant son intégrité à la divinité, le mort-vivant préhistorique espère la servir en tant que héraut, en vue d'un règne de terreur sur tout le cosmos.

Dans le sillage de leur adversaire, les PJ se rendent dans la Mer Astrale et s'aventurent parmi les ruines infâmes du dominion délabré. C'est ici qu'ils apprennent enfin que la liche était le grand prêtre de Tharizdun, le Dieu Enchaîné, emprisonné pour avoir corrompu le Chaos Élémentaire avec les Abysses. Le groupe doit affronter la liche, mais aussi une foule d'autres entités atroces qui sont tout aussi impatientes de trouver le Dieu Enchaîné pour le libérer. Si les personnages l'emportent, Tharizdun restera lié et impuissant. S'ils échouent, le Dieu Enchaîné fragilise ses liens ou les brise.

La déferlante

Cette campagne se concentre sur un événement aussi singulier que terrible : une irruption massive de morts-vivants. Les morts commencent à se relever à travers tout un royaume, voire une région encore plus vaste. Zombies et squelettes s'extraient de leurs tombes, âmes-en-peine et spectres prolifèrent la nuit, et d'autres morts-vivants encore plus puissants vont jusqu'à s'en prendre aux mortels en plein jour. Les PJ doivent affronter un monde envahi progressivement par les morts-vivants.

Échelon héroïque : quelque chose cloche

Les personnages commencent la campagne d'une manière assez simple : rien ne laisse présager l'apparition des morts-vivants. À la moitié de l'aventure, ils rencontrent les premiers morts ambulants, mais cela ne doit pas sembler particulièrement inquiétant : les morts-vivants restent somme toute des adversaires courants.

Il ne s'agissait que de signes avant-coureurs. Un jour après le retour des PJ à leur base, des zombies émergent dans le cimetière du coin. Les monstres ne sont pas bien coriaces, mais ni les autorités locales ni les personnages ne peuvent expliquer ce qui a provoqué cette apparition.

À la même époque, les personnages entendent des rumeurs de soulèvements de morts-vivants dans d'autres secteurs du pays. Quelques autres irruptions surviennent (dans les baraquements de la garde de la ville, par exemple, tous les militaires étant simultanément atteints de la même maladie). Bien que les PJ parviennent à éliminer la menace, ils ont vent d'autres vagues, plus importantes ; la cité la plus proche est apparemment en proie aux morts-vivants. La menace n'est cette fois manifestement plus du ressort des PJ seuls. Le groupe devrait désormais comprendre qu'il va devoir lutter pour sa survie dans un pays assiégé.

Les rapports indiquent que les morts-vivants les plus faibles, comme les zombies et les squelettes, cherchent à s'abriter le jour. Jusqu'à la nuit, ils restent enterrés, à moins qu'on vienne les déranger. Cette inactivité diurne laisse aux vivants le temps de dénicher les antres des monstres. Mais quand la nuit tombe, les morts-vivants se réveillent comme un seul homme et attaquent les créatures vivantes qu'ils trouvent. Le meilleur moyen de se prémunir des prédateurs reste encore de se cloîtrer chez soi en condamnant portes et fenêtres. Mais, on parle de fermes isolées, de villages et même de petits bourgs balayés par les monstres.

Dans cette horreur ambiante, les PJ sont employés pour escorter des convois d'une ville à l'autre. Outre les zombies, squelettes et goules errants, et quelques autres monstruosités, les personnages doivent également repousser les bandits, les pillards orques et autres menaces qui peuvent sévir sans crainte (la plupart des soldats étant occupés à lutter contre les assauts incessants de morts-vivants). Bien entendu, les orques et les bandits sont également menacés par la déferlante de la mort rampante, ce qui les incite plus que jamais à stocker des provisions.

Finalement, les personnages entendent parler de morts-vivants rôdant en plein jour. Ce sont des survivants d'une ville assaillie par les monstres qui le leur apprennent. Des morts-vivants plus puissants sont apparus dans cette communauté, notamment des seigneurs vampires, des chevaliers de la mort et autres monstres des plus redoutables (comme ceux que l'on peut trouver au Chapitre 4).

Échelon parangonique : le pays enténébré

Par le biais de la compétence Arcanes, Connaissance de la rue ou Religion, ou encore par d'autres moyens, les personnages peuvent chercher des renseignements sur la ville où les morts marchent en plein jour. Ils ne tardent pas à découvrir que la communauté en question fut la première à avoir des soucis avec les morts-vivants. Les personnages apprennent aussi que cette ville maudite ne jouit plus des rayons du soleil. Elle est désormais dominée par un linceul de nuages noirs aux mouvements paresseux, qui crée une sorte de crépuscule permanent. Pire, cette région enténébrée se développe. La vérité sur cette affaire doit se trouver au cœur de la ville plongée dans la pénombre.

Quand les personnages y arrivent, la zone de chape nébuleuse s'étend sur un rayon de trente kilomètres autour de la ville. Sous ce suaire noir, les morts-vivants sont omniprésents. Les PJ vont devoir se fondre avec la population locale, sans quoi ils se feront submerger à la première occasion. Sous le voile de nuages, les créatures bénéficient d'un +1 aux jets des attaques infligeant des

dégâts nécrotiques, et les humanoïdes vivants se relèvent sous forme de zombies 3d6 minutes après leur mort (les humanoïdes de taille G deviennent des mastodontes zombies). Ces créatures sont incontrôlables et attaquent toute créature vivante rencontrée.

Les faubourgs de la ville enténébrée sont patrouillés par de nombreux morts-vivants plus puissants et divers monstres (versions nécrotiques de leur vivant). Entre les murs de la cité, les personnages découvrent divers morts-vivants redoutables, doués d'intelligence. Certains ont tout juste été créés, d'autres sont d'une ancienneté répugnante et portent des armures et des armes marquées d'étranges symboles.

Le groupe découvre également que certains vivants sont encore en vie, parqués comme du bétail dans quelques quartiers sordides. Si les personnages prennent le temps de porter secours à ces prisonniers, ils pourront gagner des récompenses de quête majeure. Durant ces évacuations, le groupe apprend par les réfugiés que les vampires, liches et chevaliers de la mort que l'on trouve au centre-ville gardent des vivants sous la main non seulement pour s'en repaître, mais aussi comme composantes d'étranges rituels qu'ils pratiquent sans cesse. L'ancien palais royal semble être le foyer de cette activité nécromantique.

Le palais est le site le mieux gardé de la ville enténébrée et l'accès exige une planification délicate, mais aussi quelques combats héroïques. Une fois à l'intérieur, les personnages tombent sur un grand autel tout juste érigé en l'honneur d'Orcus, et un énorme portail vers la Gisombre. Cet accès fait plus de dix mètres de diamètre et ne peut être condamné depuis ce côté. Les PJ peuvent imaginer qu'il s'agit de la source de l'énergie qui occulte les rayons du soleil et anime les morts, mais rien ne permet d'en être sûr. Il est aussi possible que le portail soit apparu après la chute de la ville et l'invasion des morts-vivants. Le meilleur moyen de le savoir consiste à se rendre en Gisombre.

Échelon épique : en Gisombre

Quelle que soit la raison de départ de l'irruption des morts-vivants, Orcus a remarqué le phénomène et a dépêché ses agents pour en tirer profit. Le portail donne sur un vaste champ en Gisombre, près d'une forteresse nouvellement construite pour l'un des exarques d'Orcus. Au sein de la citadelle, de puissants morts-vivants font office de gardes et d'assistants de l'exarque et de ses alliés démoniaques.

Les PJ doivent affronter les périls de la forteresse pour atteindre l'exarque et le tuer. Orcus a ordonné aux légions de profiter de la base établie par l'apparition des morts-vivants pour créer une brèche encore plus large vers le monde. Si cela n'apparaît pas ostensiblement tout de suite, une incursion ou deux vers les remparts devraient vite faire comprendre aux PJ qu'ils vont avoir besoin d'aide. Des serviteurs de Reine Corneille se glissent par l'accès planaire, peut-être des chevaliers corneilles (cf. page 23). Il se trouve par ailleurs que Reine Corneille ne répond plus depuis sa forteresse de glace ; ni elle ni ses exarques n'ont été aperçus depuis un certain temps. Aucun chevalier corneille (ou autre représentant) ne semble savoir avec certitude ce qui se passe. D'après leurs sources, les chevaliers ont déterminé que cette forteresse de Gisombre était une clef du mystère.

Les chevaliers corneilles sont à la tête d'une importante force armée qui assaille les remparts. Sous le couvert de cet assaut, voire avec l'aide de quelques serviteurs de Reine Corneille, les personnages créent une brèche vers les entrailles de la forteresse et vont affronter directement l'exarque d'Orcus.

Une fois au cœur du château, les personnages trouvent les preuves d'un crime odieux : les vestiges anéantis des exarques de Reine Corneille. Ils trouvent aussi un portail encore brûlant menant vers le site du dernier combat : les Abysses où les personnages vont devoir faire face à Orcus. Le prince démon est parvenu à tromper Reine Corneille, en compromettant son invulnérabilité divine juste assez longtemps pour ravir sa présence physique. Il la garde prisonnière dans son royaume démoniaque et seuls des PJ de niveau 30 peuvent espérer déjouer le plan d'Orcus visant à absorber tout le pouvoir de la divinité.

Si les PJ vainquent Orcus et enrayent la mécanique mise en place par le démon pour le transfert, Reine Corneille sera libérée et retrouvera la plénitude de son rang divin. Reconnaissante, elle prononce de terribles paroles de puissance et la faille entre la vie et la mort est cicatrisée. Tous les zombies, squelettes et autres morts-vivants qui sont se levés spontanément de par le monde se retrouvent inertes et ne sont plus que des restes putréfiés. Les personnages ont sauvé le monde, voire le cosmos, de la tyrannie de la mort sans fin.

Le royaume vampire

Dans un royaume aux mains de vampires, les PJ œuvrent contre ces souverains inhumains et finissent par les renverser. Cette longue lutte leur donne l'occasion de délivrer des millions d'innocents de l'oppression des prédateurs.

Échelon héroïque : guerriers de la liberté

Au début de la campagne, les personnages sont des voyageurs errants qui rencontrent des réfugiés terrifiés, à moins qu'ils ne soient eux-mêmes des citoyens du royaume vampire qui en ont eu assez et ont juré de protéger les leurs contre les meurtres et la tyrannie de la caste vampirique.

Quoi qu'il en soit, les PJ débutent en lisière du royaume, où les menaces principales sont constituées par quelques antres de morts-vivants mineurs ou des hordes de zombies menés par des goules, que les maîtres vampires ont envoyées ravager les terres pour « maintenir l'ordre ». Les premières aventures consistent à escorter et protéger des familles qui cherchent à fuir le royaume et à nettoyer les secteurs les plus infestés (essentiellement par des morts-vivants), les régnants n'ayant pas jugé bon de les nettoyer.

À ce stade de la campagne, les vampires ne représentent qu'une menace distante quoique bien

réelle. Le groupe n'entre pas directement en conflit avec eux. Les personnages ont donc affaire à des périls plus anodins. Ce faisant, ils apprennent le nom des villes où les seigneurs, comtes et ducs vampires, voire le roi, dirigent d'une main sanglante.

Tandis que les personnages atteignent la dernière partie de l'échelon, ils quittent l'un des villages en périphérie pour aller dans une des grandes villes, où ils trouvent les preuves de déprédations récurrentes. Les rues sont bondées de vampiriens quand la nuit tombe. Il s'agit des dépouilles abandonnées par le seigneur vampire qui dirige la ville, une fois qu'il a bu tout le sang. Au départ, les opérations des PJ visant à massacrer les vampiriens et à dénicher leurs repaires diurnes n'attirent pas l'attention du seigneur. Mais le mort-vivant aristocrate finit par prendre conscience de l'élimination de ses rejetons. C'est alors que les PJ sont victimes d'une attaque de leur base, de leurs amis ou êtres chers, ou d'une trahison par un PNJ qui leur était proche (voire des trois à la fois).

Vers la fin de l'échelon héroïque, les personnages décident de s'en prendre directement aux autorités vampiriques. Le point culminant de l'échelon intervient quand les PJ éliminent les seigneurs vampires, leurs vampiriens et les morts-vivants qui les servent. Cette victoire importante libère la région du joug de la mort rampante et encourage d'autres braves à rejoindre la cause révolutionnaire.

Échelon parangonique : les vampires contre-attaquent

Le triomphe des personnages dans la ville qu'ils ont libérée ne passe pas inaperçu dans le royaume. La rumeur se répand auprès de la population et engendre des révoltes du même type dans les communautés voisines. La noblesse vampirique entame les représailles, mais aucune de ces attaques ne vise au départ les PJ. En revanche, les aventuriers entendent parler d'horreurs dans les villes proches, où les révoltes sont contrecarrées dans le sang.

À partir de là, les personnages peuvent organiser un soulèvement local de quelques centaines d'hommes contre les forces mort-vivantes. Il peut être intéressant de jouer une partie de la révolte avec une grande bataille faisant intervenir cinquante figurines, voire davantage. Ces affrontements à grande échelle ne doivent pas devenir une habitude, car les PJ passent l'essentiel de cette étape à prendre part à des conflits plus modestes par le nombre, contre des créatures plus puissantes et sur des sites plus sensibles. Les personnages doivent affronter une opposition sans cesse croissante, les seigneurs vampires comprenant petit à petit que les héros constituent la menace la plus redoutable à leur autorité. Les personnages peuvent entendre parler d'une relique d'un autre âge et chercher à la retrouver. Il pourrait s'agir des insignes d'un héros tueur de vampires cachés dans une crypte oubliée, une chambre gardée ou autre site d'accès difficile. Pour l'essentiel, les PJ passent leur temps à repousser les forces contrôlées par les vampires. Ils sont parfois à la tête de troupes militaires, mais épaulent plus souvent les armées des vivants.

Quand les PJ approchent la fin de l'échelon parangonique, ils doivent contrer une tentative d'assassinat orchestrée par les seigneurs vampires depuis la capitale. L'un des principaux lieutenants PNJ ou l'un de leurs amis est emprisonné, ce qui n'est qu'un leurre pour attirer les aventuriers dans un piège. Cette tentative doit être bien réelle, avec l'intention d'éliminer les PJ. Les vampires œuvrent avec ruse et savoir-faire, faisant jouer leur maîtrise de l'intrigue et de la trahison. Leur malice est grande et ils jubileraient s'ils pouvaient humilier les héros avant de les annihiler.

Échelon épique : affrontement final

Si les PJ défont les assassins, ils se retrouvent en mesure d'asseoir leur contrôle du royaume fragmenté. Résultat de leurs actions, la région est de mieux en mieux maîtrisée par les vivants et s'ouvre à de nouveaux alliés, tandis que les fonds fournis par la trésorerie libérée permettent d'équiper une véritable armée. Les personnages ont également l'occasion de prendre un rôle actif dans l'organisation des contrées nouvellement affranchies du royaume. Ils peuvent conseiller des moyens pour écraser le banditisme, pour juguler les actes anti-révolutionnaires, pour organiser l'autorité et les institutions ou pour trouver et nommer les meneurs les plus compétents. Les PJ capables d'accomplir des rituels peuvent aider à la reconstruction et l'amélioration des régions libérées. D'autres peuvent coordonner les milices et forces armées visant à traquer les espions, les traîtres et les infiltrés des contrées du royaume encore aux mains des vampires.

Le temps passe et seule la capitale et ses environs immédiats restent entre les griffes du roi vampire. Les nobles sont tous des vampires de haut niveau dotés chacun de pouvoirs uniques. Cette aristocratie est tellement acculée qu'elle commence à négocier avec le Prince Démon des Morts-vivants pour qu'il dépêche une horde de démons capable de reconquérir leur royaume.

Le fléau démoniaque émane donc de la capitale. Les PJ doivent vaincre les démons qui assaillent le reste du royaume, ainsi que les monstres qui gardent la capitale. Ils doivent se faufiler dans la cité, et affronter quelques démons, liches et chevaliers de la mort surpuissants. Ils finissent par se présenter à la cour du roi vampire. Alors même que les PJ sont engagés dans un combat frénétique, les seigneurs vampires rassemblent de puissants artefacts, capables d'ôter tout souffle au royaume entier. Armés de ces objets, le roi et quelques lieutenants triés sur le volet pourront accomplir un ultime rituel depuis un site impie des Abysses, préparé spécialement par Orcus. À la toute fin, les PJ doivent se rendre aux Abysses pour mettre un terme aux activités de ces monstres. Après avoir vaincu le roi (une créature aussi puissante qu'un exarque d'Orcus, peut-être même alliée de ces lieutenants du prince démon), les PJ triomphent enfin.

ARTEFACTS

Chaque artefact est associé à une légende, une tranche de l'histoire de ce monde. Ses origines peuvent être glorieuses ou ignominieuses, son histoire peut raviver l'ardeur des braves ou au contraire la miner, et il peut présager de l'avenir ou être enraciné dans le passé. Les artefacts associés au trépas et aux morts-vivants sont aussi courants que les autres.

Transcendé : dans de rares cas, la symbiose de l'artefact peut dépasser le stade « heureux ». On parle alors d'artefact transcendé. L'artefact est tellement impressionné (voire subjugué) par le comportement de son propriétaire qu'il lui confère un avantage supplémentaire. Les artefacts de cette rubrique qui donnent accès à cette catégorie supplémentaire sont l'*orbe de lumière*, le *masque d'argent de Kas* et le *traité de l'ombre*.

Épée de Kas

L'*épée de Kas* est un artefact adapté à des personnages de niveau épique.

Épée de Kas — **Niveau épique**

L'épée de Kas fut créée par Vecna pour son lieutenant. Kas remercia son ancien maître en s'en servant pour lui trancher la main et le priver d'un œil. L'épée offre un grand pouvoir à tous ceux qui la saisissent, mais les porteurs finissent toujours par trahir ce qu'ils aiment le plus.

L'*épée de Kas* est une *épée courte vicieuse* +5 dotée des pouvoirs et caractéristiques suivants :

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts

Critique : +5d12 dégâts.

Propriété : l'*épée de Kas* inflige 2d10 dégâts supplémentaires contre les alliés et anciens alliés.

Propriété : chaque fois qu'une attaque avec l'*épée de Kas* fait tomber une cible à 0 point de vie ou moins, vous disposez d'un camouflage jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Propriété : si vous attaquez Vecna, un serviteur de Vecna, un adorateur de Vecna ou toute autre créature œuvrant directement dans le sens des desseins de Vecna, vous infligez 5 dégâts supplémentaires en cas de réussite.

Propriété : lorsque vous entreprenez l'action de défense totale ou que vous utilisez votre second souffle, vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +5 à toutes les défenses jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

Propriété : l'*épée de Kas* est au départ invisible aux yeux de tous, à l'exception de son porteur. Vous jouissez d'un avantage de combat contre toutes les cibles de corps à corps lorsque vous utilisez cette arme, jusqu'à ce que vous touchiez. À ce moment-là, l'*épée* devient visible pour tous. Elle redevient invisible après avoir été rengainée pendant un repos court (ou pendant 5 minutes).

Pouvoir (rencontre) : action libre. Lorsque vous êtes censé tirer ou pousser une cible, vous la faites en réalité glisser d'un même nombre de cases.

Pouvoir (quotidien ✦ poison, radiant) : action libre. Lorsque vous touchez avec l'*épée de Kas*, la cible subit 15 dégâts de poison continus (sauvegarde annule). Si l'attaque est effectuée contre un mort-vivant, elle lui inflige en fait 15 dégâts radiants continus (sauvegarde annule). Les jets de sauvegarde visant à mettre fin à cet effet subissent un -2.

Buts de l'épée de Kas

- Trahir ce que l'on aime le plus ardemment, que cet amour soit celui du porteur ou d'autrui.
- Causer du tort à Vecna, à ses projets et à toute créature qui lui est affiliée.
- Anéantir toute forme de confiance, révéler tous les secrets et dévoiler tout ce qui est tenu caché.

Incarner l'épée de Kas

L'*épée de Kas* communique par l'intermédiaire de murmures perceptibles uniquement par le porteur. L'arme peut rester silencieuse pendant de longues périodes, mais elle se manifeste à la moindre occasion de trahir, surtout si cela peut se traduire par une amélioration rapide du statut de son propriétaire.

L'*épée de Kas* se fait également une joie d'exprimer toute sa haine de Vecna et des morts-vivants. Vecna n'avait pas l'intention de forger une épée haineuse des morts-vivants ou une lame consacrée à sa destruction. L'*épée* attend impatiemment le jour où elle retrouvera son ancien maître, Kas.

Elle se montre d'autant plus acerbe et insultante que la symbiose avec son porteur est faible.

L'épée de Kas et la main de Vecna

« Nous avons peut-être enfin les moyens de tuer un dieu ! »

Si le porteur s'attache la *main de Vecna* (cf. *GdM* 168) et porte l'*épée de Kas*, il a accès à une nouvelle propriété, quelle que soit la symbiose de l'artefact.

Propriété : chaque attaque réussie avec l'épée de Kas contre Vecna, ses serviteurs, ses adorateurs ou toute créature œuvrant directement pour servir les desseins de Vecna, inflige un coup critique. En revanche, chaque fois que vous effectuez une telle attaque, vous subissez un malus de symbiose de -1 à la symbiose de la main et de l'épée. Si la concordance de l'un des deux artefacts tombe à 0 par ce biais, les deux changent aussitôt de porteur.

Connaissance de l'épée de Kas

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Religion.

DD 25 : l'*épée* porte le nom d'un puissant seigneur vampire du nom de Kas.

DD 30 : l'*épée de Kas* fut créée par Vecna au faîte de son pouvoir de mort-vivant. Estimant que son empire se développait trop vite pour qu'il puisse le gérer seul, il choisit Kas, l'un de ses plus fidèles serviteurs, pour devenir son bras droit. L'*épée* devait devenir le symbole le Kas, mais Vecna réussit trop bien l'arme. Une partie de la propre conscience du seigneur liche (l'ambition de dominer le monde) pénétra l'arme. L'*épée* finit par pousser le lieutenant à trahir son maître. La bataille qui s'ensuivit coûta sa main et son œil gauches à Vecna.

DD 35 : au fil des siècles, après la création de l'*épée de Kas*, plusieurs épées magiques puissantes ont été prises pour l'artefact. Quelques-unes avaient d'ailleurs été forgées comme répliques quasi parfaites.

À plus d'une occasion, Vecna est parvenu à enfermer l'épée dans une chambre forte ou une citadelle, dans l'espoir d'empêcher ses ennemis de mettre la main dessus. Malgré tout, l'*épée de Kas* a toujours su trouver un nouveau traître.

SYMBIOSE

Valeur de départ	**5**
Le porteur gagne un niveau	**+1d10**
Le porteur tue un allié (maximum 1/jour)	**+2**
Le porteur accomplit une quête contre les intérêts de Vecna	**+2**
Le porteur mine la confiance d'autrui (maximum 1/jour)	**+1**
Le porteur tue un mort-vivant (maximum 1/jour)	**+1**
Le porteur ne fait pas croître la symbiose de toute une journée	**-1**
Le porteur (ou un allié) utilise la compétence Bluff (maximum 1/jour)	**-2**

Heureux (16-20)

« Ma force est dans la perfidie ! Je maîtrise parfaitement l'art de la duperie et tous les secrets du monde seront bientôt dévoilés ! »

L'*épée* est manifestement en phase avec son porteur et tous deux constituent un duo auquel on ne peut se fier bien longtemps.

Le bonus d'altération de l'*épée* passe à +6.
Critique : +6d12 dégâts.
Propriété : l'*épée de Kas* inflige 3d10 dégâts supplémentaires contre les alliés et anciens alliés.
Propriété : lorsque vous entreprenez l'action de défense de totale ou que vous utilisez votre second souffle, vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +6 aux défenses jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.
Propriété : les alliés situés dans un rayon de 2 cases subissent un -2 aux jets d'attaque.
Pouvoir (quotidien) : action libre. Lorsque vous touchez avec l'*épée de Kas* et que vous jouissez d'un avantage de combat contre la cible, vous infligez 5d6 dégâts supplémentaires.

Satisfait (12-15)

« Une assurance brisée de plus, un autre mort-vivant détruit. Bientôt, je pourrai même trahir mes amis. L'épée est comblée. »

L'*épée* présage un bel avenir pour son porteur.

Propriété : les alliés situés dans un rayon de 1 case subissent un -1 aux jets d'attaque.
Pouvoir (quotidien) : action libre. Lorsque vous touchez avec l'*épée de Kas* une créature ayant immatériel ou déphasage, elle perd cette capacité (ou les deux, le cas échéant) jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Normal (5-11)

« J'ai encore beaucoup à apprendre. L'épée m'a annoncé que la route serait dure, mais je suis prêt à relever le défi. »

L'*épée de Kas* cherche à séduire le porteur pour qu'il la garde et n'a qu'une envie : l'inciter à commettre la toute première d'une très longue liste de trahisons.

Mécontent (1-4)

« Je suis un lâche doublé d'un raté. Si je ne fais pas d'effort, l'épée m'a promis des suites très fâcheuses. »

L'épée est plus que contrariée par l'incapacité de son porteur à la servir. Elle commence à douter sérieusement de son choix.

Spécial : vous subissez un -2 aux jets d'attaque et jets de dégâts contre toute créature dépourvue du mot-clé mort-vivant, qui n'est pas votre alliée ou qui n'est pas Vecna, l'un de ses serviteurs ou l'un de ses alliés. Ce malus s'applique même si vous n'avez pas l'*épée de Kas* en main.

En colère (0 ou moins)

« L'épée se demande comment quelqu'un d'aussi incompétent, gauche et ignare que moi peut se retrouver à la porter. Je crains de ne plus en avoir pour très longtemps. »

L'*épée* sait que son porteur n'a aucune intention d'accomplir ses desseins et ne fait que l'utiliser pour profiter des pouvoirs qu'elle lui confère. Elle ne va pas s'éterniser entre ses mains.

Le bonus d'altération de l'*épée* tombe à +4.
Critique : +4d12 dégâts.
Spécial : vous subissez un -5 aux jets d'attaque et jets de dégâts contre toute créature dépourvue du mot-clé mort-vivant, qui n'est pas votre alliée ou qui n'est pas Vecna, l'un de ses serviteurs ou l'un de ses alliés. Ce malus s'applique même si vous n'avez pas l'*épée de Kas* en main.
Spécial : chaque fois que vous ratez un ennemi avec l'*épée*, effectuez avec celle-ci une attaque de base de corps à corps au prix d'une action libre contre un allié adjacent déterminé aléatoirement.

Changer de porteur

« L'épée m'a quitté. »

Si l'*épée de Kas* trouve un porteur qui ne cesse de la satisfaire, la relation persiste tant que le porteur la souhaite.

Si l'*épée* le quitte parce qu'il l'a contrariée, elle lui glisse entre les mains pour aller rejoindre son pire ennemi (qui peut être une créature située à quelques mètres, comme une entité résidant sur un autre plan). Le nouveau propriétaire est chargé d'une quête visant à tuer celui que l'*épée* vient d'abandonner.

Épée des héritiers von Zarovich

L'*épée des héritiers von Zarovich* est un artefact adapté à des personnages de niveau parangonique.

Le comte Strahd von Zarovich (cf. page 210) a commandé cette arme à un artisan que l'on ne connaît que sous le nom de l'Alchimiste. Impatient de disposer de l'arme, le comte infecta l'Alchimiste du vampirisme pour lui donner la force, l'endurance et l'intuition demandées par la conception d'une épée à la mesure de la famille von Zarovich.

Strahd trouva l'arme si parfaite qu'il s'en servit pour décapiter l'Alchimiste, qui ne put ainsi jamais reproduire une telle œuvre. La force vitale de l'Alchimiste fut investie dans la lame. Bien plus qu'une simple arme, l'*épée* devint une entité à part entière.

Strahd a peut-être déposé l'arme dans le tombeau de son frère Sergei pour s'excuser de son meurtre, à moins qu'il l'ait donnée à Tatyana, celle qu'il aima sans jamais être aimé en retour. Quoi qu'il en soit, l'arme quitta un jour la Barovie.

L'*épée* est bien consciente de son héritage et de ce qu'elle représente aussi bien pour le clan von Zarovich que pour la Barovie en tant que nation. L'arme tire sa force de sa nature vampirique, et son avidité n'a d'égale que son besoin de servir l'honneur de la famille. Elle exige un porteur en adéquation avec ces contraintes.

Épée des héritiers von Zarovich **Niveau parangonique**

Commandée par le comte von Zarovich, cette épée est l'arme du clan, symbole de sa souveraineté sur la Barovie.

L'*épée des héritiers von Zarovich* est une *épée longue* +3 avec les pouvoirs et caractéristiques suivants :

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts

Critique : +3d6 dégâts.

Propriété : une fois par jour, si l'*épée* a été utilisée pour vaincre un ennemi vivant, elle doit s'alimenter. Le porteur est alors étourdi jusqu'au début de son tour de jeu suivant.

Propriété : vous recevez une vulnérabilité radiante 10.

Propriété : vous n'avez pas de reflet.

Pouvoir (rencontre ✦ arcanique, arme) : action de mouvement. Vous pouvez utiliser *pattes d'araignée* (sorcier 6).

Pouvoir (quotidien ✦ arme) : réaction immédiate, lorsque vous touchez avec l'*épée*. La cible est affaiblie (sauvegarde annule), et vous gagnez 20 points de vie temporaires.

Spécial : à la fin de chaque round au cours duquel une attaque est effectuée sciemment contre un membre de la famille von Zarovich, l'arme brûle d'une intensité soudaine et inflige 30 dégâts de feu à son porteur.

Buts de l'épée des héritiers von Zarovich

- ✦ Massacrer les vivants, notamment les prêtres, et régner sur la nuit.
- ✦ Être portée par un puissant et noble combattant.
- ✦ Servir le nom et l'influence des von Zarovich

Incarner l'épée des héritiers von Zarovich

Pleine de morgue, l'*épée des héritiers von Zarovich* se présente comme un digne serviteur de la famille von Zarovich. Il apparaît néanmoins rapidement qu'elle se voit même comme l'incarnation immaculée du nom de famille von Zarovich. L'*épée* communique silencieusement avec son porteur, lui rappelant souvent les hauts faits de la famille et tout ce qu'il doit faire pour se hisser au niveau du nom de von Zarovich. Le comportement de l'*épée* ne change que si elle n'a pas été nourrie pendant un certain temps, commençant alors à émettre des critiques acerbes et à se plaindre que sa soif ne sert qu'à insulter la famille von Zarovich.

SYMBIOSE

Valeur de départ	5
Le porteur gagne un niveau	+1d10
Le porteur est membre d'une classe martiale	+1
Le porteur tue un prêtre de haut rang ou l'ange d'une divinité bonne	+1
Le porteur ne nourrit pas l'arme (maximum 1/semaine)	-1
Le porteur se comporte comme un grossier personnage, selon les critères de l'*épée* (il fréquente les tavernes de bas étage, ne se vêt pas de beaux atours, fraye avec des gens indignes ; maximum 1/jour)	-1
Le porteur attaque un membre de la famille von Zarovich	-1

Heureux (16–20)

« Nous sommes la nuit. Nous sommes la Barovie. »

L'*épée* estime que son porteur perpétue légitimement l'héritage du nom von Zarovich. L'arme le couvre de louanges ; ensemble, l'*épée*, la famille et le porteur deviennent des figures majeures de la légende barovienne.

Propriété : vous ne regagnez pas de récupérations ou de pouvoirs quotidiens jusqu'à ce que vous preniez un repos prolongé diurne.

Propriété : quand l'*épée* se nourrit, vous n'êtes pas étourdi.

Pouvoir (quotidien ✦ arme, nécrotique) : action libre, lorsque vous utilisez l'*épée* pour faire tomber un ennemi à 0 point de vie ou moins avec une attaque de corps à corps. Vous regagnez votre valeur de récupération en points de vie, sans dépenser de récupération.

Satisfait (12–15)

« La Barovie a trouvé un nouveau rejeton. Je suis certain que la famille von Zarovich est satisfaite où qu'elle rôde. »

Le porteur est sur la bonne voie. Le nom de von Zarovich est honoré, peut-être même servi favorablement. L'*épée* félicite régulièrement son porteur, quoique sans emphase.

Pouvoir (quotidien ✦ arme, métamorphose) : action simple. Vous devenez immatériel et êtes affaibli jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Maintien (mineure) : l'effet persiste.

Normal (5–11)

« J'ai le devoir solennel de servir les valeurs du nom de von Zarovich. Heureusement, cette arme honorable est là pour m'aider. »

L'*épée des héritiers von Zarovich* tente d'instiller le sens du devoir envers la famille à son porteur. L'arme est l'incarnation physique du nom du comte vampire, que le porteur se doit d'honorer.

Mécontent (1–4)

« Je trahis une tradition pleine de gloire. La famille de cette lame n'aurait jamais accepté qu'elle soit portée par quelqu'un d'aussi peu compétent. »

Le porteur manque à son devoir envers la famille von Zarovich et l'*épée* l'abreuve de critiques argumentées sur ce point. Elle se montre aussi moins digne dans ses manières, grognant et geignant pour qu'on lui serve le sang de victimes vivantes.

Propriété : vous subissez un -2 aux jets d'attaque et jets de dégâts effectués avec l'*épée* contre des ennemis non vivants.

En colère (0 ou moins)

« L'épée est affamée. Elle me voit comme un tartufe et rien d'autre. »

En dehors des ordres stridents conjurant de tuer tous les êtres vivants du secteur, l'*épée* reste silencieuse. Pourquoi, en effet, perdre du temps à conseiller un aussi piètre porteur ?

Propriété : l'*épée* agit comme une épée longue ordinaire contre les ennemis non vivants.

Changer de porteur

« Tu es bien un parangon... de l'échec. »

L'*épée des héritiers von Zarovich* ne peut tolérer un porteur qui ne la nourrit pas comme elle le mérite

et déshonore ainsi le nom de von Zarovich. Au cours de la nuit de la prochaine nouvelle lune, l'arme et son fourreau se transforment en brume et quittent le porteur pour se réfugier dans le trésor d'une créature puissante ou la salle des coffres d'un valeureux combattant et propriétaire terrien.

L'*épée* ne reste néanmoins pas cachée bien longtemps. Elle a besoin de se nourrir, mais exige de le faire ouvertement pour servir la légende et la réputation de sa famille. Elle ordonne à son nouveau porteur de traquer l'ancien pour le tuer. Une défaite humiliante de ce genre constitue une vengeance appropriée.

Épée spirituelle

L'*épée spirituelle* est un artefact adapté à des personnages de niveau parangonique.

Il y a des milliers d'années, l'empire de Kortaja se dressait comme guide divin. Vers le terme de cette civilisation, la citadelle de verre et ses armées divines furent assiégées par des forces originelles. L'arme secrète de Kortaja était un ensemble de sept épées de légende forgées par les rois nains et portées par les sept plus grands généraux de l'empire. Lors de l'ultime bataille, six des sept épées furent brisées par le retentissement d'un cor magique aux mains des originels. La septième arme se perdit avec le temps. Les serviteurs divins la recherchent depuis des millénaires.

Épée spirituelle **Niveau parangonique**

Cet artefact est d'une conception parfaite. C'est une lourde épée à deux mains qui dégage sa propre lueur. L'opale qui fait office de pommeau brille ou non, selon l'humeur de l'épée.

L'*épée spirituelle* est une *épée à deux mains* +4 dotée des pouvoirs et caractéristiques suivants :

Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +1 aux tests d'Athlétisme, d'Intuition et de Religion.

Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +1 aux jets d'attaque et jets de dégâts contre les morts-vivants.

Propriété : l'*épée* vous confère une immunité contre les effets de terreur et une résistance nécrotique 10.

Propriété : lorsque vous effectuez un jet d'attaque en utilisant un pouvoir conféré par l'*épée*, vous pouvez appliquer le modificateur de votre valeur de caractéristique la plus élevée au lieu du modificateur normalement utilisé par le pouvoir.

Pouvoir (à volonté) : action simple. Vous pouvez utiliser *coup sanctifié* (paladin 1).

Pouvoir (rencontre) : action simple. Vous pouvez utiliser *présence divine* (paladin 7) en appliquant le bonus d'altération de l'*épée* comme s'il s'agissait d'un symbole sacré.

Pouvoir (quotidien) : action simple. Vous pouvez utiliser *main des dieux* (paladin 17) en appliquant le bonus d'altération de l'*épée* comme s'il s'agissait d'un symbole sacré.

Buts de l'épée spirituelle

- Éradiquer les morts-vivants.
- Déjouer la fourberie à la moindre occasion.
- Trouver les vestiges de l'empire déchu de Kortaja. Cela inclut (entre autres choses) réparer les artefacts perdus, trouver les dragons vénérables qui connaissaient l'empire et excaver les ruines.

Incarner l'épée spirituelle

L'*épée spirituelle* communique par télépathie avec son porteur. Elle exprime ses désirs avec calme et respect. En revanche, il ne fait aucun doute qu'elle s'opposera à tout comportement inapproprié de la part de son propriétaire. L'*épée* est comblée si les objectifs de son porteur tendent à affronter la duperie, notamment celle des morts-vivants, et à trouver les vestiges de Kortaja. Elle est obnubilée par cette quête, mais n'insiste pas outre mesure auprès du porteur, à moins que celui-ci ne se montre négligent.

SYMBIOSE

Valeur de départ	5
Le porteur gagne un niveau	+1d10
Le porteur est membre d'une classe divine	+2
Le porteur révèle un complot de morts-vivants ou de nécromants	+2
Le porteur a au moins un pouvoir accompagné du mot-clé nécrotique	-2
Le porteur ment ou triche	-2

Heureux (16–20)

« Je porte l'instrument de la destruction des originels. »

L'*épée spirituelle* est enthousiasmée par son porteur, du moins pour l'heure. Elle cherche avant tout à combattre la duplicité et à retrouver les vestiges kortajéens.

Propriété : le bonus d'objet aux tests d'Athlétisme, Intuition et Religion passe à +5.

Propriété : le bonus d'objet aux jets d'attaque et jets de dégâts contre les morts-vivants passe à +3.

Propriété : vous subissez un -5 aux tests de Bluff, Discrétion et Larcin. Ce malus s'applique même si vous n'avez pas l'*épée spirituelle* en main.

Satisfait (12–15)

« Je suis en train d'accomplir une mission entreprise il y a bien longtemps. »

L'*épée spirituelle* est suffisamment satisfaite par son porteur, mais estime que des progrès sont possibles et désirables.

Propriété : le bonus d'objet aux tests d'Athlétisme, Intuition et Religion passe à +2.

Propriété : vous subissez un -2 aux tests de Bluff, Discrétion et Larcin. Ce malus s'applique même si vous n'avez pas l'*épée spirituelle* en main.

Normal (5–11)

« Je sens qu'une grande destinée m'attend. »

Quand l'*épée* entre en contact avec le porteur, elle se montre très communicative, amicale et franche. Elle se fait une joie de relater son histoire, sans rien cacher ou omettre.

Mécontent (1–4)

« L'épée est intraitable. »

L'*épée* estime que son porteur a peu de chances d'accomplir ses objectifs. Elle l'implore d'envisager de l'abandonner.

Propriété : vous subissez un -2 aux tests de Bluff, Discrétion et Larcin. Ce malus s'applique même si vous n'avez pas l'*épée spirituelle* en main.

Spécial : une fois par jour, à n'importe quel moment, l'*épée* peut tenter de prendre le contrôle de votre corps. Elle effectue une attaque spéciale contre votre Volonté en lançant 1d20 + votre niveau. Si l'attaque touche, vous êtes dominé (sauvegarde annule). Cette attaque est possible même si vous n'avez pas l'*épée spirituelle* en main.

L'*épée* cherche généralement à prendre ainsi le contrôle de son porteur pour l'avertir qu'il s'écarte du droit chemin. Elle peut aussi tenter de le faire si le porteur ne saisit pas une occasion de combattre la fourberie ou de dénicher des renseignements au sujet de Kortaja.

En colère (0 ou moins)

« Je ne supporte plus le contact de cette arme ! »

L'*épée spirituelle* est totalement frustrée par son porteur et en cherche désespérément un nouveau.

Propriété : vous subissez un -5 aux tests de Bluff, Discrétion et Larcin. Ce malus s'applique même si vous n'avez pas l'*épée spirituelle* en main.

Spécial : une fois par jour, à n'importe quel moment, l'*épée* peut tenter de prendre le contrôle de votre corps. Elle effectue une attaque spéciale contre votre Volonté en lançant 1d20 + votre niveau. Si l'attaque touche, vous êtes dominé (sauvegarde annule). Cette attaque est possible même si vous n'avez pas l'*épée spirituelle* en main.

Spécial : chaque fois que vous déterminez l'initiative, il y a 25 % de chances pour que l'*épée* refuse d'effectuer la moindre attaque de toute la rencontre.

Spécial : l'*épée* courtise ceux de vos alliés qu'elle perçoit comme de meilleurs porteurs. Elle peut aussi solliciter des étrangers.

Changer de porteur

« Il est temps pour l'épée de trouver un autre chanceux. »

L'*épée spirituelle* transforme le porteur en héros de guerre kortajéen, pourvu de l'uniforme, de l'aspect et des manières correspondants. Le personnage est versé dans la connaissance des généraux de Kortaja et maîtrise les secrets de cet empire disparu. En gagnant son prochain niveau, il bénéficiera d'un +2 à une valeur de caractéristique et d'un +2 à deux compétences de Connaissances au choix. L'*épée* disparaît et part en quête d'un nouveau héros à modeler.

Si l'*épée* s'en va par contrariété, l'ancien porteur subit un -1 permanent aux tests d'Athlétisme, Endurance et Intuition.

Masque d'argent de Kas

Le *masque* est un artefact adapté aux personnages de niveau parangonique.

Masque d'Argent de Kas — **Niveau parangonique**

Ce masque solide en argent a l'aspect d'un crâne. Il fut au départ forgé pour l'exarque Kas par son suzerain Vecna.

Emplacement d'objet : tête

Propriété : vous bénéficiez de la vision dans le noir.

Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +2 aux tests de Perception.

Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +4 aux tests de Diplomatie et d'Intimation contre les morts-vivants.

Pouvoir (à volonté) : action simple. Vous pouvez utiliser *frappe autoritaire* (maître de guerre 1).

Pouvoir (rencontre) : action simple. Vous pouvez utiliser *frappe galvanisante* (maître de guerre 13), mais l'attaque inflige des dégâts nécrotiques.

Pouvoir (quotidien) : action libre. Lorsque vous touchez un mort-vivant avec une attaque de corps à corps, effectuez une attaque secondaire contre sa Volonté avec le même bonus à l'attaque. En cas de réussite, la cible est dominée (sauvegarde annule).

Buts du masque d'argent de Kas

- Aider les morts-vivants contre les vivants.
- Multiplier les fidèles de Kas.
- Convaincre de nobles guerriers que le pouvoir et le statut doivent rester leurs priorités.

Incarner le masque d'argent de Kas

Le *masque* est d'un tempérament doucereux. Au lieu d'ordonner ou de supplier son possesseur d'exécuter une action, il lui susurre des suggestions pour l'aider mais aussi pour servir ses propres desseins. Parfois, il lui murmure à l'oreille, d'autres fois, ses pensées se manifestent directement dans l'esprit du porteur, indissociables des propres idées de celui-ci. Le propriétaire fait aussi des rêves récurrents qui lui révèlent la puissance et la gloire que lui promet le *masque* s'il se laisse guider. L'artefact cherche avant tout à pousser le porteur à trahir ses compagnons et assister les morts-vivants contre les mortels.

SEAN MURRAY

SYMBIOSE

Valeur de départ	**5**
Le porteur gagne un niveau	**+1d10**
Le porteur trahit un compagnon pour gagner un avantage	**+2**
Le porteur vainc un ennemi ayant au moins 3 niveaux de plus que lui (maximum 1/jour)	**+1**
Le porteur combat au côté d'un mort-vivant (maximum 1/jour)	**+1**
Le porteur ou un allié tue un mort-vivant intelligent (maximum 1/rencontre)	**-2**
L'honneur du porteur est bafoué et il ne réagit pas (maximum 1/jour)	**-2**

Transcendé (21 ou plus)

« J'approche de la gloire éternelle. »

Le *masque* exulte sur le visage de son serviteur idéal et lui confère une puissance accrue.

Propriété : vous ne vieillissez plus.

Pouvoir (rencontre) : action libre. Utilisez ce pouvoir avant d'effectuer un jet d'attaque. Si l'attaque touche, elle inflige des dégâts nécrotiques et vous regagnez 15 points de vie.

Heureux (16–20)

« Je sers fièrement et fidèlement Kas. »

Le *masque* est plus que satisfait des actes de son porteur, pour l'heure. L'artefact cherche avant tout à servir les desseins de Kas et estime que son porteur actuel est à la hauteur de la mission. Il lui demande parfois d'accomplir certaines tâches, en lui promettant une récompense.

Propriété : le bonus d'objet aux tests de Diplomatie et d'Intimidation contre les morts-vivants passe à +6.

Pouvoir (quotidien) : action simple. Vous pouvez utiliser *sanction transcendante* (paladin 25).

Satisfait (12–15)

« Le masque a des projets pour moi ; des projets prestigieux. »

Le porteur a prouvé qu'il était un digne représentant de Kas, et le *masque* s'affaire à le modeler en outil encore plus affûté. À ce stade, le *masque* cherche à l'encourager par le biais de promesses merveilleuses, mais il continue de le menacer de temps à autre pour ne pas laisser tomber la pression.

Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +2 aux tests de Diplomatie et d'Intimidation contre les cibles dénuées du mot-clé mort-vivant.

Normal (5–11)

« Le masque me promet une grande puissance si je l'assiste fidèlement. »

Le *masque* encourage son nouveau propriétaire en le gonflant de confiance et en lui octroyant des pouvoirs. Pour le reste, l'artefact lui murmure des promesses de gloire et de merveilles à venir. Il ne menace pas le porteur, du moins pas encore.

Mécontent (1–4)

« Le masque est fâché contre moi. Je sens sa rage. »

Le *masque* doute du potentiel de son possesseur, mais continue de chercher à l'influencer. À ce stade, il mêle menaces et promesses, et assaille régulièrement l'esprit du porteur de visions horribles de ce qui l'attend en cas d'échec.

Spécial : le bonus d'objet aux tests de Diplomatie et d'Intimidation contre les morts-vivants tombe à +2. Le personnage ne peut plus utiliser le pouvoir quotidien qui lui offre une attaque secondaire.

En colère (0 ou moins)

« Le masque m'en veut. Je l'entends ourdir contre moi. »

Le *masque* aimerait voir mourir son porteur entre les griffes d'un mort-vivant ou tué par un candidat plus digne. Il cesse de communiquer à moins que le porteur ne commence à se comporter comme il l'attend.

Propriété : le *masque* appelle les cupides, les malfaisants et les morts-vivants présents dans un rayon de 15 kilomètres, qu'il attire en suscitant leur désir de meurtre et de rapine. Vous subissez un -2 à toutes les défenses contre les morts-vivants. Ce malus s'applique que vous attaquiez avec le *masque* ou non.

Changer de propriétaire

« Je mérite la récompense des serviteurs fidèles de Kas. »

Le *masque* disparaît, parti en quête d'un lieu où il pourra servir encore la cause des morts-vivants et pervertir d'autres combattants. Il récompense son dernier porteur en faisant de lui un seigneur vampire (et donc un PNJ).

Si le *masque* est contrarié par son précédent porteur, il cherchera plutôt à provoquer sa mort en attirant des hordes de morts-vivants jusqu'à lui.

Miroir des secrets

Le *miroir* est un artefact adapté à des personnages de niveau épique.

Une fois n'est pas coutume, les fidèles des divinités Vecna et Zéhir conclurent autrefois un pacte secret. L'idée de cette alliance vint de son chef, le puissant prêtre Trebarra Kan, qui était passé maître dans l'art de mener une double vie, puisqu'il avait réussi à se faire ordonner par le temple des deux dieux. La révélation de sa loyauté jumelle attira des fidèles des deux cultes et le pacte qui les unit toucha de nombreuses contrées. Toutefois, le pouvoir amena la discorde et la rivalité des allégeances finit par ressurgir. Quand ses plans rigoureux commencèrent à se déliter, Trebarra Kan voulut créer un miroir magique capable de soumettre les insurgés à sa volonté et de faire sombrer les autres dans la folie. Lors d'une étape particulièrement délicate de la conception de l'objet, la guerre éclata entre les factions. Le mélange des forces magiques provoqua une conflagration qui engloutit Trebarra Kan et le séquestra à tout jamais au cœur de sa création.

SEAN MURRAY

Miroir des secrets — **Niveau épique**

Ce grand miroir à main en platine est incrusté de jade et d'onyx. Il fonctionne comme un portail vers une forteresse magique de Gisombre qui constitue la prison de Trebarra Kan.

Emplacement d'objet : tenu

Propriété : le *miroir* fonctionne comme le focus de rituels de scrutation demandant un miroir. Vous pouvez accomplir tout rituel de scrutation ou de voyage pour la moitié de son coût normal en composantes, et la moitié du temps habituel. En outre, le *miroir* agit comme un *sceptre magique* +5 pour ce qui est des pouvoirs qu'il confère.

Propriété : vous bénéficiez d'un +1 aux jets d'attaque des pouvoirs accompagnés des mots-clés charme, nécrotique, psychique ou terreur.

Propriété : les ennemis subissent un -3 aux jets de sauvegarde quand ils tentent de mettre fin aux états préjudiciables en cours provoqués par vos pouvoirs accompagnés des mots-clés charme, nécrotique, psychique ou terreur.

Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +2 aux tests d'Arcanes et de Religion.

Propriété : lorsque vous effectuez un jet d'attaque en utilisant un pouvoir conféré par le *miroir*, vous pouvez appliquer le modificateur de votre valeur de caractéristique la plus élevée au lieu du modificateur normalement utilisé par le pouvoir.

Pouvoir (à volonté) : action simple. Vous pouvez utiliser *regard spectral* (sorcier 1).

Pouvoir (rencontre) : action simple. Vous pouvez utiliser *manteau d'ombre* (sorcier 16).

Pouvoir (quotidien) : action simple. Vous pouvez utiliser *splendeur du corbeau* (sorcier 22).

Buts du miroir des secrets

- Répandre la duplicité, tisser des illusions et susciter l'intrigue dès que c'est possible.
- Trouver les reliques de Trebarra Kan et de ceux qui l'ont suivi, notamment le *traité de l'ombre*.
- Libérer Trebarra Kan de sa prison planaire.
- Explorer la magie des ombres, de la mort, des morts-vivants et des illusions pour faire tomber les barrières entre les mondes.

Incarner le miroir des secrets

Le *miroir* agit comme un moyen de communication pour Trebarra Kan dans sa prison planaire. Ce dernier peut converser avec le porteur de l'objet par télépathie ou verbalement, même s'il ne recourt à ce dernier moyen que lorsque personne n'est assez proche pour entendre la conversation. Trebarra Kan est impatient et insiste constamment pour que le porteur agisse selon ses desseins. Il est profondément macabre et a perdu toute trace d'humanité au fil des années. Plus d'un siècle passé dans sa prison a suffi à corrompre sa forme pour en faire un esprit immatériel. Il ne comprend plus les buts et les motivations des humains. Il a également perdu tout intérêt pour la religion et se consacre depuis longtemps à la magie des ombres.

SYMBIOSE

Valeur de départ	5
Le porteur gagne un niveau	+1d10
Le porteur est membre d'une classe arcanique	+2
Le porteur dispose d'au moins trois pouvoirs accompagnés des mots-clés charme, psychique, nécrotique ou terreur	+2
Le porteur est bon ou loyal bon	-2
Le porteur est membre d'une classe divine	-2

Heureux (16-20)

« Nous allons montrer au monde des choses qu'il n'a jamais vues ou même imaginées. »

Le *miroir des secrets* n'a rien à reprocher à son porteur, du moins pour l'instant. Il se consacre aux desseins et à la libération de Trebarra Kan.

Propriété : le coût en composantes et le temps nécessaire pour accomplir les rituels de scrutation et de voyage ne sont que du quart de la valeur normale.

Propriété : le bonus d'objet aux tests d'Arcanes et de Religion passe à +6.

Satisfait (12-15)

« Nous sommes en bonne voie pour remplir une mission qui a débuté il y a plus d'un siècle. »

Le *miroir* est plutôt satisfait de son porteur, mais il estime qu'on peut trouver mieux. Il lui arrive de s'animer de lui-même.

Propriété : le bonus d'objet aux tests d'Arcanes et de Religion passe à +4.

Normal (5-11)

« J'ai presque l'impression que nous pourrions être efficaces si nous travaillions de concert. »

Quand le *miroir* entre pour la première fois en contact avec son porteur, des images mentales et visions d'ères passées, d'une grande puissance magique et d'autres mondes affluent. Un porteur qui réagit favorablement est perçu sous un jour flatteur. Un porteur moins conciliant est forcément mal vu.

Mécontent (1-4)

« Le miroir me rend fou. »

Le *miroir* estime que son porteur a peu de chances d'accomplir ses desseins. Il l'implore d'envisager de le confier à quelqu'un d'autre.

Propriété : vous subissez un -2 en Volonté. Ce malus s'applique que vous attaquiez avec l'objet ou non.

Propriété : tous les pouvoirs conférés par le *miroir* n'ont que 50 % de chances de fonctionner. Quand un pouvoir échoue, il est dépensé et l'action correspondante est perdue.

En colère (0 ou moins)

« Le miroir exige un maître digne de lui ! »

Le *miroir* est totalement frustré par son porteur et en cherche désespérément un autre. Il passe son temps à le provoquer et ne fait même plus semblant d'être cordial.

Propriété : vous subissez un -4 en Volonté. Ce malus s'applique que vous attaquiez avec l'objet ou non.

Propriété : tous les pouvoirs conférés par le *miroir* n'ont que 25 % de chances de fonctionner. Quand un pouvoir échoue, il est dépensé et l'action correspondante est perdue.

Changer de porteur

« Je suis libre ! »

Si le *miroir* change de porteur parce qu'il est satisfait, il se brise en libérant Trebarra Kan. Son esprit est transféré dans le corps du porteur dont il s'empare de manière permanente. Le *miroir* reste ainsi détruit jusqu'à ce que le corps du porteur s'éteigne. À partir de là, l'artefact se reforme en un lieu aléatoire, en attendant de piéger l'âme d'un autre individu ambitieux et trop curieux.

Le MD et le joueur doivent se concerter pour déterminer s'il est raisonnable que le second continue de jouer son personnage. On peut imaginer que le joueur interprète Trebarra Kan, mais un tel rôle peut s'avérer moins intéressant que de jouer un nouveau PJ.

Si le *miroir* change de porteur parce qu'il n'est pas satisfait, le précédent porteur subit un -1 aux tests d'Arcanes et de Religion.

Orbe de lumière

L'*orbe de lumière* est un artefact adapté à des personnages de niveau héroïque

Orbe de Lumière — **Niveau héroïque**

L'orbe de lumière apparaît comme une grosse perle blanche luisant légèrement. Quand elle est portée par un personnage capable d'utiliser un symbole sacré comme focaliseur, sa surface affiche l'image de la divinité du personnage.

L'*orbe de lumière* est un *symbole sacré* +2 doté des pouvoirs et caractéristiques suivants :

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts

Critique : +2d6 dégâts radiants, ou +2d10 dégâts radiants contre les morts-vivants

Propriété : vous parlez, comprenez et lisez l'universel.

Pouvoir (rencontre) : action simple. Vous pouvez utiliser *renvoi des morts-vivants* (aptitude de classe de prêtre).

Pouvoir (rencontre) : action simple. Vous pouvez utiliser *châtiment radiant* (paladin 1).

Pouvoir (quotidien ✦ focaliseur) : action simple. Vous pouvez effectuer une attaque contre chaque mort-vivant situé dans un rayon de 10 cases, en utilisant Sagesse contre Volonté. En cas de réussite, tirez la cible de 8 cases.

Buts de l'orbe de lumière

- ✦ Détruire les morts-vivants, qui sont des abominations en ce monde.
- ✦ Protéger les vivants contre les déprédations des morts-vivants.
- ✦ Déjouer les plans d'Orcus et de ses alliés et serviteurs.

Incarner l'orbe de lumière

L'*orbe de lumière* s'adresse rarement à son porteur. Il préfère lui communiquer des émotions et, parfois, des images évocatrices. À l'approche d'une bataille particulièrement périlleuse contre les morts-vivants, il peut apaiser ses craintes en lui révélant une brève vision de tous ceux dont la vie sera sauvée si les monstres sont vaincus.

SYMBIOSE

Valeur de départ	5
Le porteur gagne un niveau	+1d10
Le porteur parvient à protéger quelqu'un contre des morts-vivants	+1
Le porteur détruit un mort-vivant dont le niveau est supérieur au sien (maximum 1/jour)	+1
Le porteur ne parvient pas à détruire un mort-vivant (maximum 1/rencontre)	-2
Le porteur fuit un mort-vivant (maximum 1/jour)	-1

Transcendé (21 ou plus)

« Je suis un juste et vertueux serviteur de la vie. »

L'*orbe* octroie un grand pouvoir à son propriétaire contre les morts-vivants, faisant de lui un champion du bien.

Pouvoir (quotidien) : action libre. Lorsque vous touchez un mort-vivant et lui infligez des dégâts radiants, la cible est étourdie jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Heureux (16-20)

« Je suis le fléau des faux vivants, protecteur de la vie et champion des forces divines et radieuses du bien. »

L'*orbe de lumière* sait qu'il a trouvé un porteur digne qui souhaite purifier le monde des horreurs mort-vivantes.

Propriété : vous bénéficiez d'un +1 à toutes les défenses contre les morts-vivants.

Pouvoir (rencontre) : interruption immédiate, quand un allié situé dans un rayon de 5 cases est touché par une attaque. Vous pouvez utiliser *mot de protection* (prêtre 10), mais uniquement contre les attaques effectuées par des morts-vivants.

Satisfait (12-15)

« Je suis un juste protecteur des vivants contre les horreurs de la mort qui rampe. »

Le porteur a prouvé qu'il était un champion des mortels, mais l'*orbe de lumière* sait que l'on peut faire mieux et pousse son propriétaire à plus d'héroïsme.

Pouvoir (quotidien) : action simple. Vous pouvez utiliser *lumière brûlante* (prêtre 7).

Normal (5-11)

« Je dois châtier les horreurs qui foulent la terre en dépit de la mort. »

L'*orbe* veille en silence et communique à son porteur le sentiment réconfortant que la protection des vivants contre les morts est une cause juste et sainte.

Mécontent (1-4)

« J'ai déçu l'orbe. »

L'*orbe* estime que son porteur n'est pas à la hauteur, mais il est prêt à le tolérer provisoirement. Il rechigne à communiquer avec lui, mais exprime sa satisfaction quand il a lieu de le faire.

Spécial : quand une rencontre fait intervenir des ennemis morts-vivants, vous subissez un -2 aux attaques qui ne visent pas un mort-vivant. Ce malus s'applique que vous attaquiez avec l'*orbe de lumière* ou non.

En colère (0 ou moins)

« L'orbe me considère indigne de le porter. »

L'*orbe* pousse son propriétaire à lui trouver quelqu'un d'autre pour le porter, tout en continuant à l'inciter à affronter des morts-vivants. Au bout d'un certain temps, l'artefact finit par disparaître.

Changer de porteur

« Nous avons rendu le monde meilleur. »

Un matin, l'*orbe* a disparu, remplacé par une perle lumineuse (quoique non magique) d'une valeur de 5 000 po. L'ancien porteur bénéficie d'un +1 permanent à la CA contre les attaques des morts-vivants.

Si le porteur déçoit l'*orbe*, l'artefact tombe en morceaux de charbon la prochaine fois qu'il le soulève et laisse des marques permanentes sur ses mains. L'ancien porteur subit un -1 permanent à la CA contre les attaques des morts-vivants. L'*orbe* reparaît ailleurs, prêt à mettre le grappin sur un autre pourfendeur de morts-vivants.

Pierre ioun de jais

La *pierre* est un artefact adapté à des personnages de niveau parangonique.

Pour beaucoup, les *pierres ioun* n'ont rien d'unique ; on trouve de nombreuses pierres bleu nuit, aigue-marine pâle, vert mousse et d'autres couleurs de par le monde. Ioun, leur créateur, cherche à transmettre le savoir sous toutes ses formes.

Mais, même les divinités sont parfois à l'origine d'objets qu'elles voudraient pouvoir détruire. L'artefact noir d'Ioun en fait partie. C'est une pierre unique qui n'a jamais été copiée. On pense qu'Ioun l'a conçue à la demande de Zéhir, divinité des ténèbres, des poisons et des assassins. Le seigneur du savoir s'est peut-être cru obligé de le faire pour que Zéhir puisse l'utiliser pour parfaire ses connaissances, même si celles-ci devaient lui permettre d'apprendre à traquer et tuer plus efficacement ses victimes. En vérité, la *pierre* est devenue un outil redoutable que Zéhir confiait directement à certains de ses fidèles les plus dignes pour des tentatives d'assassinat particulièrement délicates.

Investie d'une part non négligeable de la propre énergie magique d'Ioun, la *pierre* acquit un semblant de conscience. Sa personnalité s'est pervertie au fil d'années passées à faciliter d'innombrables meurtres. Sa réputation n'en fut d'ailleurs que plus grande. Elle est devenue un objet particulièrement prisé des assassins, même si la posséder peut s'avérer très dangereux.

Pierre ioun de jais — **Niveau parangonique**

Cette pierre ioun unique et très puissante semble faite de vide d'un noir absolu. Elle est animée selon une lente orbite d'une patience divine.

Emplacement d'objet : tête

Propriété : vous bénéficiez de la vision nocturne.

Propriété : toute source de lumière que vous portez voit son rayon d'illumination réduit de moitié (jusqu'à un minimum de 1 case).

Pouvoir (à volonté) : action mineure. Vous pouvez désigner comme proie un ennemi situé dans un rayon de 5 cases. Vous subissez un -2 aux jets d'attaque qui ne prennent pas votre proie pour cible, mais réussissez un coup critique contre celle-ci sur un jet de 19 ou 20. En outre, vous pouvez toujours considérer la proie comme votre ennemi le plus proche. Vous ne pouvez avoir qu'une seule créature désignée comme proie à la fois. Une proie cesse de l'être quand elle meurt ou que vous prenez un repos court.

Pouvoir (quotidien) : action mineure. La *pierre* acquiert une VD en vol 6 et déphasage. Vous pouvez voir et entendre en utilisant la *pierre* comme si vous recouriez au rituel Vision arcanique. Par ailleurs, vous jouissez d'un avantage de combat contre toute cible adjacente à la *pierre*. Cette dernière occupe son propre espace, mais ne peut être la cible d'une attaque.

Spécial : vous ne pouvez pas choisir de rendre un ennemi inconscient ou d'utiliser la compétence Intimidation pour forcer un ennemi en péril à se rendre. Vous devez vous battre jusqu'à la mort.

Buts de la pierre ioun de jais

- Localiser les adversaires, surtout ceux qui sont cachés ou recherchés par les autorités.
- Harceler ces adversaires, en les visant tout particulièrement.
- S'associer avec un voleur ou un assassin particulièrement actif au combat ou dans son activité de meurtrier.

Incarner la pierre ioun de jais

La *pierre* n'est pas tant un objet maléfique qu'un outil de meurtre amoral. Créée pour obtenir des renseignements sur les adversaires, sans considération de principes, elle a été corrompue par les nombreuses tentatives de meurtre auxquelles elle a participé. Elle ne connaît désormais d'autre ambition que celle de tuer. Elle se fiche de savoir qui son propriétaire cherche à tuer, tant qu'il reste en quête de victimes. La *pierre* est toujours assoiffée de meurtre, mais il lui faut un partenaire mortel pour accomplir ses desseins.

La *pierre* communique avec son propriétaire par le biais d'un chœur de murmures assaillant son esprit. Ces voix s'intensifient quand le propriétaire chasse une nouvelle proie en lui indiquant la position de l'ennemi et en lui suggérant des méthodes pour le tuer. Si le propriétaire écoute attentivement, il remarquera que les voix des victimes précédentes viennent s'ajouter au chœur.

SYMBIOSE

Valeur de départ	5
Le porteur gagne un niveau	+1d10
Le porteur est un voleur ou dispose de l'aptitude de classe attaque sournoise	+2
Le porteur ne désigne par de nouvelle proie (maximum 1/jour)	-1
Une créature désignée comme proie du porteur parvient à fuir	-1
Le porteur cache la pierre	-2

Heureux (16-20)

« Vous pouvez toujours vous cacher ; tant que la pierre sera mon limier, je vous retrouverai. »

La soif de meurtre de la *pierre* est satisfaite. Le porteur s'en sert avec aisance et naturel, et terrasse un nombre toujours croissant d'adversaires.

Propriété : lorsque vous jouissez d'un avantage de combat contre votre cible, vous bénéficiez d'un +3 aux jets d'attaque au lieu du +2 normal.

Satisfait (12-15)

« La pierre me montre ma prochaine victime. Le malheureux ne peut pas m'échapper. »

La *pierre* est toujours insatiable, mais elle apprécie les efforts de son porteur ; pour l'heure.

Pouvoir (quotidien ✦ arme) : réaction immédiate, lorsque vous touchez votre proie avec une attaque de corps à corps. Arme de corps à corps nécessaire. Choisissez l'un des effets suivants : la cible perd une récupération, la cible perd un point d'action ou la cible subit 10 dégâts nécrotiques continus (sauvegarde annule).

Normal (5-11)

« À quoi bon essayer ? Tu ne peux te soustraire à la vigilance de la pierre. »

Quand elle est acceptée par un nouveau porteur, la *pierre* est impatiente de commencer à tuer et encourage de ses murmures à trouver des cibles adéquates.

Mécontent (1-4)

« La pierre éprouve ma détermination. J'ai choisi ma prochaine victime, mais la Pierre veut s'assurer que c'est réciproque. »

La *pierre* se montre de plus en plus agitée ; les voix murmurent un gémissement plaintif presque permanent. Si le porteur ne commence pas à tuer dans les plus brefs délais, la *pierre* le quittera pour trouver un individu plus compatible.

Propriété : lorsque vous jouissez d'un avantage de combat contre un ennemi, vous ne bénéficiez que d'un +1 aux jets d'attaque, à moins qu'il s'agisse de votre proie (le +2 normal aux jets d'attaque s'applique contre celle-ci).

En colère (0 ou moins)

« La pierre n'a pas été conçue pour profiter à un aussi piètre partenaire. »

La *pierre* a besoin d'un autre propriétaire pour servir ses désirs et recherche activement un remplaçant, notamment parmi les créatures que le porteur actuel désigne comme proies.

Vous ne pouvez pas utiliser le pouvoir quotidien de la *pierre*, et elle ne vous confère pas la vision nocturne.

Propriété : lorsque vous jouissez d'un avantage de combat contre un ennemi, vous ne bénéficiez d'aucun bonus aux jets d'attaque, à moins qu'il s'agisse de votre proie (le +2 normal aux jets d'attaque s'applique contre celle-ci).

Changer de porteur

« La pierre cherche un tueur digne d'elle. »

La *pierre ioun de jais* agit comme un phare qui appelle un nouveau porteur. Les candidats potentiels sont aussitôt attirés. Si aucun n'est présent dans la zone, Zéhir dépêche un groupe de tueurs, généralement des yuan-tis, pour éliminer le porteur lors de son prochain repos prolongé.

Qu'ils réussissent leur mission ou non, la *pierre* quitte son porteur. Dans certains cas, on sait que Zéhir l'a directement retirée de ce monde pour s'assurer qu'elle ne se perd pas. Il y a de fortes chances pour qu'il la confie à un fidèle qui en est digne ou qu'il la dépose dans un lieu où un tel individu la trouvera.

Traité de l'ombre

Le *traité* est un artefact adapté à des personnages de niveau épique.

Maikedhon était un mage vivant en Gisombre à l'époque du pacte secret conclu entre les adorateurs de Vecna et ceux de Zéhir (cf. *miroir des secrets*, page 43). Il créa un certain nombre d'artefacts associés aux ombres et aux créatures ombreuses, dont le plus important était un grand ouvrage de magie. La bataille entre les sectes de ce pacte secret qui engloutit Trebarra Kan ouvrit également un portail donnant sur la tour de Maikedhon, aspirant ses objets vers le monde.

Les artefacts de Maikedhon finirent entre les mains de quelques survivants du pacte obsédés par les ombres. Ils retrouvèrent le mage et lui rendirent son livre en échange d'une initiation à la magie des ombres. Ensemble, les arcanistes éprouvèrent les limites de l'ouvrage en explorant les entrailles de la Gisombre. Les disciples des ombres finirent par se perdre dans les profonds abîmes de Gisombre, mais le traité fut retrouvé plus tard près de l'entrée du gouffre. Il ne resta pas longtemps entre les mains de son nouveau propriétaire ; le livre trouve toujours le moyen de se débarrasser de son porteur quand il ne répond pas à ses attentes. Au fil des années, il est apparu tour à tour en possession d'un marchand gnome, d'un mage de guerre drow et d'une princesse humaine, même s'il est aujourd'hui de nouveau perdu.

Traité de l'ombre — **Niveau épique**

Cet épais volume est relié en peau sombre, gravée de symboles sophistiqués en argent. Ces pages en peau tendue entièrement griffonnées sont baignées par les ombres, même sous l'illumination la plus intense.

Emplacement d'objet : tenu

Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet +2 aux tests de connaissance des monstres associés aux créatures d'origine ombreuse.

Propriété : le *traité* agit comme un *orbe magique* +4.

Propriété : lorsque vous employez le *traité* comme focaliseur, vous pouvez utiliser l'aptitude de classe de magicien *orbe du châtiment* une fois par rencontre.

Propriété : le *traité* est considéré comme un bréviaire de 256 pages. Il renferme cinq rituels choisis par le MD que le porteur peut utiliser une fois qu'il les a maîtrisés. D'autres rituels peuvent y être ajoutés normalement, mais tous s'effacent quand l'artefact change de porteur, à l'exception des cinq rituels de départ.

Propriété : lorsque vous touchez une cible avec un sort arcanique accompagné du mot-clé nécrotique et que vous employez le *traité* comme focaliseur, vous infligez des dégâts nécrotiques supplémentaires égaux à votre modificateur de Sagesse.

Pouvoir (à volonté) : action simple. Vous pouvez utiliser *rayon affaiblissant* (magicien 1).

Pouvoir (rencontre) : action simple. Vous pouvez utiliser *déplacement arcanique* (magicien 16).

Pouvoir (quotidien) : action simple. Vous pouvez utiliser *tentacules noirs d'Evard* (magicien 19).

Buts du traité de l'ombre

- Apprendre tout ce qu'il y a à savoir sur la Gisombre.
- Trouver des portails planaires secrets vers la Gisombre.
- S'assurer que les agents du *miroir des secrets* ne trouvent pas le *traité*.

Incarner le traité de l'ombre

Le *traité* ne tolère pas l'incompétence et se révolte quand il sent que rien n'est fait pour remplir ses objectifs. Il communique par télépathie, par de courtes phrases hachées, sans jamais broder. Il a horreur du gaspillage et critique son porteur si ce dernier n'exploite pas au mieux les outils à disposition.

SYMBIOSE

Valeur de départ	5
Le porteur gagne un niveau	+1d10
Le porteur est membre d'une classe arcanique	+2
Le porteur a au moins trois pouvoirs qui créent des ténèbres ou convoquent une créature	+2
Le porteur est bon ou loyal bon	-2
Le porteur a au moins trois pouvoirs accompagnés du mot-clé radiant	-2

Transcendé (21 ou plus)

« Les mystères de l'ombre me sont révélés, et ils sont grandioses. »

Le *traité* instille les ombres chez son porteur. Sa peau et sa pilosité désormais sombres, le porteur acquiert l'origine ombreuse. Il gagne en outre le pouvoir suivant :

Pouvoir (rencontre) : action mineure. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vous êtes immatériel et bénéficiez de déphasage.

Si après avoir atteint une telle symbiose, l'artefact retombe à un niveau de symbiose inférieur, le porteur conserve les avantages de ce stade (ceci reste vrai si le *traité* change de porteur).

Heureux (16–20)

« Nous ne ferons qu'un avec l'ombre. J'en sens déjà la saveur ! »

Le *traité de l'ombre* est ravi de la situation, pour l'instant. Il se consacre à l'étude des ombres sous toutes leurs formes et sur l'évasion de Trebarra Kan.

Propriété : le bonus d'objet aux tests de connaissance des monstres associés aux créatures d'origine ombreuse passe à +6.

Propriété : lorsque vous touchez avec un pouvoir arcanique accompagné du mot-clé nécrotique en utilisant le *traité* comme focaliseur, vous infligez des dégâts nécrotiques supplémentaires égaux à la moitié de votre niveau + votre modificateur de Sagesse.

Satisfait (12–15)

« Nous occulterons le soleil par les ténèbres. »

Le *traité* est relativement satisfait de son porteur, mais il pense que l'on peut trouver mieux.

Propriété : le bonus d'objet aux tests de connaissance des monstres associés aux créatures d'origine ombreuse passe à +4.

Propriété : le *traité* agit comme un *orbe magique* +5.

Normal (5–11)

« Ce n'est que le commencement. »

Lorsque le *traité de l'ombre* entre pour la première fois en contact avec son nouveau propriétaire, il lui instille des images d'ombre, de ténèbres et de monstres invoqués. Un porteur qui réagit favorablement est perçu sous un jour flatteur. Un porteur moins conciliant est forcément mal vu.

Mécontent (1–4)

« Le traité lit dans mes pensées. Il connaît mes craintes. »

Le *traité* estime que le propriétaire a peu de chances d'accomplir ses objectifs. Il l'implore d'envisager de le céder à quelqu'un d'autre.

Propriété : le *traité* agit comme un *orbe magique* +3.

Propriété : lorsque vous utilisez un pouvoir arcanique qui n'est pas accompagné du mot-clé nécrotique, vous êtes ralenti jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Ce malus s'applique même si vous ne tenez pas le *traité de l'ombre*.

En colère (0 ou moins)

« Le traité appelle un maître digne ! »

Le *traité* provoque régulièrement son propriétaire et ne fait même plus semblant d'être cordial.

Propriété : le *traité* agit comme un *orbe magique* +2.

Propriété : lorsque vous utilisez un pouvoir arcanique qui n'est pas accompagné du mot-clé nécrotique, vous êtes étourdi jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Ce malus s'applique même si vous ne tenez pas le *traité de l'ombre*.

Changer de porteur

« Les mystères de l'ombre seront résolus par d'autres. »

Le *traité* cherche à transmettre son savoir ombreux à autrui. La prochaine fois que le personnage gagne un niveau, le *traité* disparaît pour aller corrompre quelqu'un d'autre.

Si le *traité* est au moins satisfait par son porteur quand il le quitte, il lui laisse un bréviaire de 256 pages contenant tous les rituels qui étaient inscrits dans le *traité* au moment de son départ.

RITUELS

Les rituels sont des cérémonies complexes qui produisent des effets extraordinaires. Les trésors que l'on trouve entre les griffes de morts-vivants comptent parfois des grimoires et parchemins renfermant certains rituels assez courants.

LES RITUELS PAR NIVEAU

Niv.	Rituel	Compétence-clé
2	Lueur cadavérique	Arcanes ou Religion
2	Ultime vision	Arcanes ou Religion
3	Glyphe contre les morts-vivants	Arcanes
4	Crâne de garde	Arcanes
6	Serviteur mort-vivant	Arcanes
8	Perception de la tombe	Arcanes
14	Portail cadavérique	Arcanes

Crâne de garde

Vous prononcez les derniers mots de pouvoir et une lueur anime les orbites du crâne sinistre avant de laisser de nouveau place aux ténèbres.

Niveau : 4 **Coût des composantes :** 80 po
Catégorie : protection **Prix d'achat :** 175 po
Temps d'incantation : 10 minutes
Compétence-clé : Arcanes (aucun test)
Durée : 4 heures

Vous enchantez un crâne pour qu'il veille sur une zone et vous alerte en cas d'intrusion. L'objet utilise votre modificateur de Perception assorti d'un +5. Il n'a pas de sens auditif ou olfactif et ne vous considère pas comme un intrus. Vous pouvez par ailleurs désigner autant d'individus que vous le souhaitez, qui ne seront pas considérés comme intrus. Pendant l'exécution du rituel, vous pouvez également désigner des catégories de créatures que le crâne ignorera. Vous pouvez les définir par caractéristiques physiques apparentes (comme le poids, la taille ou l'aspect général), par type de créature (comme humanoïde), par race de créature (comme géant des collines) ou par équipement visible (comme les créatures portant un bouclier affichant un blason en forme de flamme).

Quand le crâne détecte une intrusion, il vous alerte mentalement si vous vous situez dans un rayon de 1,5 kilomètre. À tout moment jusqu'à la fin du rituel, vous pouvez décider de voir par les yeux du crâne au prix d'une action simple. Ce faisant, vous ne profitez plus de votre propre vision et êtes considéré comme aveugle. Vous pouvez mettre un terme à cet effet au prix d'une action libre.

Le crâne peut être déplacé de sa position de départ avant la fin du rituel, sans que cela perturbe l'effet. La destruction du crâne met un terme à l'effet et vous n'en êtes pas directement informé (en revanche, vous êtes peut-être déjà conscient de la présence des intrus responsables).

Glyphe contre les morts-vivants

La ligne que vous avez tracée au sol brille comme l'ivoire au clair de lune, et les squelettes s'arrêtent sur place.

Niveau : 3 **Coût des composantes :** 35 po
Catégorie : protection **Prix d'achat :** 130 po
Temps d'incantation : 30 minutes
Compétence-clé : Arcanes
Durée : jusqu'à destruction

Vous créez une barrière magique contre les morts-vivants. Il peut s'agir d'un cercle fermé, dont le tracé demande alors 1 minute par case contenue dans le cercle, ou d'une ligne, le tracé exigeant dans ce cas 1 minute pour 2 cases de longueur.

Un mort-vivant dont le niveau est inférieur au résultat de votre test d'Arcanes - 10 ne peut traverser la barrière, ni affecter les créatures qui sont de l'autre côté ou la barrière de quelque manière que ce soit. Tout autre mort-vivant subit des dégâts radiants égaux au résultat de votre test d'Arcanes s'il traverse la barrière, mais il la détruit dans ce cas et met un terme à l'effet du rituel. Toute créature capable de traverser la barrière peut entreprendre une action simple pour occulter l'inscription et donc détruire la barrière.

Lueur cadavérique

Une flamme verdâtre se manifeste et baigne la zone de sa lueur abjecte. Les morts-vivants apparaissent alors au grand jour.

Niveau : 2 **Coût des composantes :** 25 po
Catégorie : divination **Prix d'achat :** 100 po
Temps d'incantation : 10 minutes
Compétence-clé : Arcanes ou Religion
Durée : 1 heure

Vous créez une flamme vert pâle qui éclaire autant qu'une lanterne, mais ne dégage aucune chaleur. La lueur émane d'un objet que vous désignez durant le rituel.

Tout mort-vivant qui pénètre dans la zone illuminée ou s'y trouve, et dont le niveau est inférieur ou égal au résultat de votre test d'Arcanes ou de Religion - 10, est aussitôt enveloppé d'une aura de flammes vertes qui ne le blessent pas. Cette aura apparaît même si le mort-vivant bénéficie d'un effet de métamorphose ou d'illusion. Les morts-vivants invisibles sont entourés d'un halo vert bien visible. La lueur révèle la case dans laquelle se situe le mort-vivant, mais n'affecte pas le camouflage total conféré par l'invisibilité.

Perception de la tombe

Vous récitez un chant funéraire, ce qui charge un zombie d'énergie nécromantique. Désormais, vous pouvez scruter par les yeux de votre sbire mort-vivant.

Niveau : 8 **Coût des composantes :** 250 po
Catégorie : scrutation **Prix d'achat :** 680 po
Temps d'incantation : 30 minutes
Compétence-clé : Arcanes
Durée : 24 heures

Vous êtes capable de percevoir l'environnement d'un mort-vivant animé. La cible doit se situer dans un rayon de 5 cases pendant toute l'incantation du rituel.

Jusqu'à la fin du rituel, vous pouvez entreprendre une action simple pour recourir aux sens de la créature affectée. Ce faisant, vous profitez de votre propre modificateur de Perception. Quand vous êtes ainsi concentré sur les sens du mort-vivant, les vôtres sont inactifs, si bien que vous êtes sourd et aveugle. Vous pouvez mettre un terme à l'effet au prix d'une action libre. Si le mort-vivant est détruit, le rituel prend aussitôt fin.

Le résultat de votre test d'Arcanes détermine la distance maximale à laquelle doit se situer la cible pour que vous profitiez de ses sens.

Résultat du test d'Arcanes	Distance maximale
19 ou moins	1,5 kilomètre
20-29	4,5 kilomètres
30-39	9 kilomètres
40 ou plus	15 kilomètres

Une magie de protection suffisamment puissante (comme le rituel Interdiction) vous empêche de percevoir par l'intermédiaire de la cible tant que cette dernière se situe dans la zone protégée. Considérez alors le mort-vivant comme un capteur de scrutation.

Portail cadavérique

Vous finissez votre psaume et laissez tomber l'osselet au centre du cercle rituel. Dans un éclair, vous apparaissez avec vos compagnons au cœur d'un antique mausolée.

Niveau : 14
Coût des composantes : 800 po
Catégorie : voyage
Prix d'achat : 4 200 po
Temps d'incantation : 1 heure
Compétence-clé : Arcanes
Durée : spéciale

Vous créez un portail semblable à celui que produit Portail jumeau, mais il vous relie à un lieu où se trouve un cadavre. Vous devez disposer d'un morceau de la dépouille (l'équivalent au moins d'une phalange) pour entamer le rituel. Ce fragment se consume à la fin du rituel.

Si le corps de la cible est vivant, animé, mort-vivant, s'il ne s'agit pas d'un simple cadavre, ou encore s'il se trouve sur un autre plan, le rituel échoue et les composantes (y compris le morceau du cadavre) ne sont pas dépensées.

La durée d'ouverture du portail dépend du résultat de votre test d'Arcanes.

Résultat du test d'Arcanes	Durée du portail
19 ou moins	1 round
20-39	3 rounds
40 ou plus	5 rounds

Serviteur mort-vivant

Le cadavre tressaille, puis se relève maladroitement. Sur vos instructions, il prend votre fardeau sur l'épaule et vous suit.

Niveau : 6
Coût des composantes : 150 po
Catégorie : création
Prix d'achat : 360 po
Temps d'incantation : 1 heure
Compétence-clé : Arcanes (aucun test)
Durée : permanente

Vous chargez une dépouille humanoïde d'origine naturelle de taille M ou inférieure d'énergies lui permettant de se déplacer et de comprendre la langue de votre choix. Elle dispose d'une VD 6 et d'une Force 16, ne se fatigue jamais et vous obéit immanquablement.

Le serviteur mort-vivant n'est pas un combattant. Si vous l'obligez à se battre, considérez-le comme un sbire allié (1 point de vie, une attaque ratée ne lui inflige jamais de dégâts) dont les défenses s'élèvent à 11. Il agit juste après vous et ne porte jamais d'attaques.

Ce rituel ne vous permet pas d'avoir plus d'un serviteur mort-vivant à la fois. Si vous tentez de créer un second serviteur, le rituel échoue sans que les composantes soient dépensées.

Ultime vision

Vous achevez le rituel et percevez les derniers instants de la vie de la dépouille.

Niveau : 2
Coût des composantes : 25 po
Catégorie : divination
Prix d'achat : 100 po
Temps d'incantation : 10 minutes
Compétence-clé : Arcanes ou Religion
Durée : 2 rounds ou plus

Lorsque vous exécutez ce rituel en présence d'un cadavre ou d'un crâne, vous êtes le témoin visuel et auditif des derniers instants de la créature, selon sa propre perception. Ce rituel ne fonctionne pas sur une dépouille sans tête. Une fois que vous avez accompli le rituel, vous devez attendre d'avoir gagné un niveau avant de pouvoir le réutiliser sur les mêmes restes.

Le résultat de votre test d'Arcanes ou de Religion détermine la durée du laps de temps précédant la mort que vous parvenez à percevoir.

Résultat du test de compétence	Laps de temps
19 ou moins	2 rounds
20-29	4 rounds
30-39	6 rounds
40 ou plus	10 rounds

GREFFONS MACABRES

De nombreux êtres vénérant les morts-vivants et convoitant leurs pouvoirs ne sont pas prêts à passer de l'autre côté du linceul. Certains révèlent leurs véritables ambitions en se greffant de la chair ou des organes de morts-vivants.

Les greffes macabres ne sont pas une mince affaire. Il faut passer par un rituel aussi complexe qu'abject. Plus délicat encore que le rituel, il faut trouver les parties anatomiques qui permettent de le réaliser. Non seulement les morts-vivants répugnent à céder leurs organes, mais seuls les spécimens les plus parfaits peuvent donner lieu à des greffes réussies.

Le greffon est une forme d'archétype qui permet d'associer une histoire intéressante et un élément visuel saisissant à un PNJ (on se souviendra davantage d'un nécromant d'Orcus si l'un de ses bras est une griffe ardente), tout en lui octroyant une attaque supplémentaire. Les greffons ne changent pas le niveau de la créature et n'en font pas un monstre d'élite, mais elle devient légèrement plus évoluée et puissante.

Bras de zombie

Ce greffon octroie une puissante attaque de coup.

Prérequis : humanoïde

Bras de zombie	**Greffon**
Vulnérabilités radiant 5	
ǂ **Coup de zombie** (simple ; à volonté)	
Niveau + 5 contre CA ; 2d6 + modificateur de Force dégâts.	

Cervelle de liche

Ce greffon confère un savoir ésotérique à son bénéficiaire.

Prérequis : Intelligence 18, niveau 21

Cervelle de liche	**Greffon**
Sens vision dans le noir	
Résistances nécrotique 15	
Vulnérabilités radiant 10	
Maître des sorts implanté (mineure ; recharge ⚅)	
Le receveur regagne l'usage d'un pouvoir quotidien, de rencontre ou à recharge.	
Compétences bonus d'objet de +2 aux tests d'Arcanes et Religion.	

Griffe de nécrophage

La griffe de nécrophage aspire l'essence vitale des cibles qu'elle lacère.

Prérequis : humanoïde, niveau 6

Griffe de nécrophage	**Greffon**
Vulnérabilités radiant 5	
ǂ **Griffes de nécrophage** (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique**	
Niveau + 5 contre CA ; 1d6 + modificateur de Force dégâts, et la cible perd une récupération.	

Griffe squelettique embrasée

Implanter la main griffue d'un squelette embrasé à une créature lui confère de puissantes attaques de feu.

Prérequis : humanoïde, niveau 6

Griffe squelettique embrasée	**Greffon**
Résistances feu 5	
Vulnérabilités radiant 5	
ǂ **Griffes embrasées** (simple ; à volonté) ✦ **feu**	
Niveau + 5 contre CA ; 1d4 + modificateur de Force dégâts de feu et 5 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).	
⚹ **Orbe de flamme** (simple ; à volonté) ✦ **feu**	
Distance 10 ; niveau + 3 contre Réflexes ; 2d4 + modificateur de Dextérité dégâts de feu et 5 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).	

Œil de momie

Un simple regard de cet œil greffé peut ébranler la détermination des plus courageux.

Prérequis : niveau 11

Œil de momie	**Greffon**
Sens vision dans le noir	
Vulnérabilités radiant 5	
✧ **Œil du désespoir** (mineure 1/round ; à volonté) ✦ **regard, terreur**	
Explosion de proximité 10 ; vise une créature prise dans l'explosion ; la cible subit un -2 aux jets d'attaque contre le receveur (sauvegarde annule).	

Soif de vampire

Ce greffon dangereux et compliqué insère des crocs et remplace une partie du système digestif. Le receveur est alors aussi avide de sang que les vampires.

Prérequis : Constitution 13, niveau 11

Soif de vampire	**Greffon**
Vulnérabilités radiant 10	
ǂ **Absorption de sang** (simple ; se recharge quand une créature adjacente tombe sen péril) ✦ **guérison**	
Avantage de combat contre la cible nécessaire ; niveau + 2 contre Vigueur ; 2d12 + modificateur de Charisme dégâts, puis la cible est affaiblie (sauvegarde annule) et le receveur regagne un quart de ses points de vie maximums.	

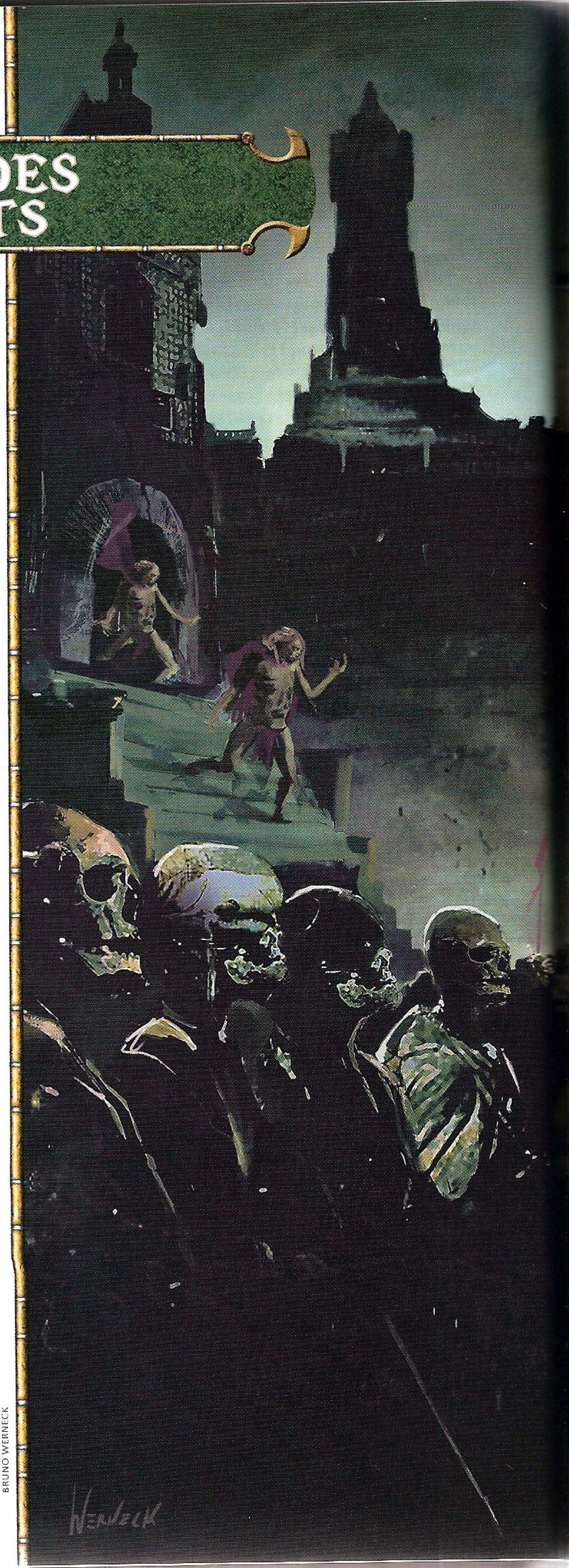
LES INCONVÉNIENTS DES GREFFES

Bien que le concept du greffon macabre soit initialement prévu pour les monstres, on peut imaginer une aventure ou un pan de campagne tournant autour d'un PJ ou PNJ bon qui se retrouve avec un tel implant et cherche à s'en débarrasser. Un nécromant a peut-être fait une expérience sur le malheureux. L'intéressé a pu se faire volontairement greffer l'horreur dans un accès d'ambition incontrôlé. Quoi qu'il en soit, dans le cas de personnages sains d'esprit, le greffon macabre doit être traité comme un élément qu'il faut supprimer le plus vite possible. Il y a bien des moyens de faire intervenir avec crédibilité une telle greffe dans la campagne, mais voici en termes de jeu les pénalités que vous pouvez appliquer au personnage impliqué. Choisissez celles que vous voulez pour légitimer la quête qui entraînera l'ablation du greffon.

- ✦ -5 aux tests de Bluff et de Diplomatie.
- ✦ -5 aux tests d'Endurance.
- ✦ Perte d'une récupération par semaine.
- ✦ Réduction de moitié de la valeur de récupération du personnage.
- ✦ -2 en Vigueur

CHAPITRE 3

LES ANTRES DES MORTS-VIVANTS



BRUNO WERNECK

LES MONSTRES évoquent aux joueurs des images et des émotions variées. Ainsi, la cruauté et la sauvagerie des orques inspirent une colère justifiée, alors que les dragons suscitent une crainte mêlée de respect et les aberrations un sentiment viscéral de dégoût.

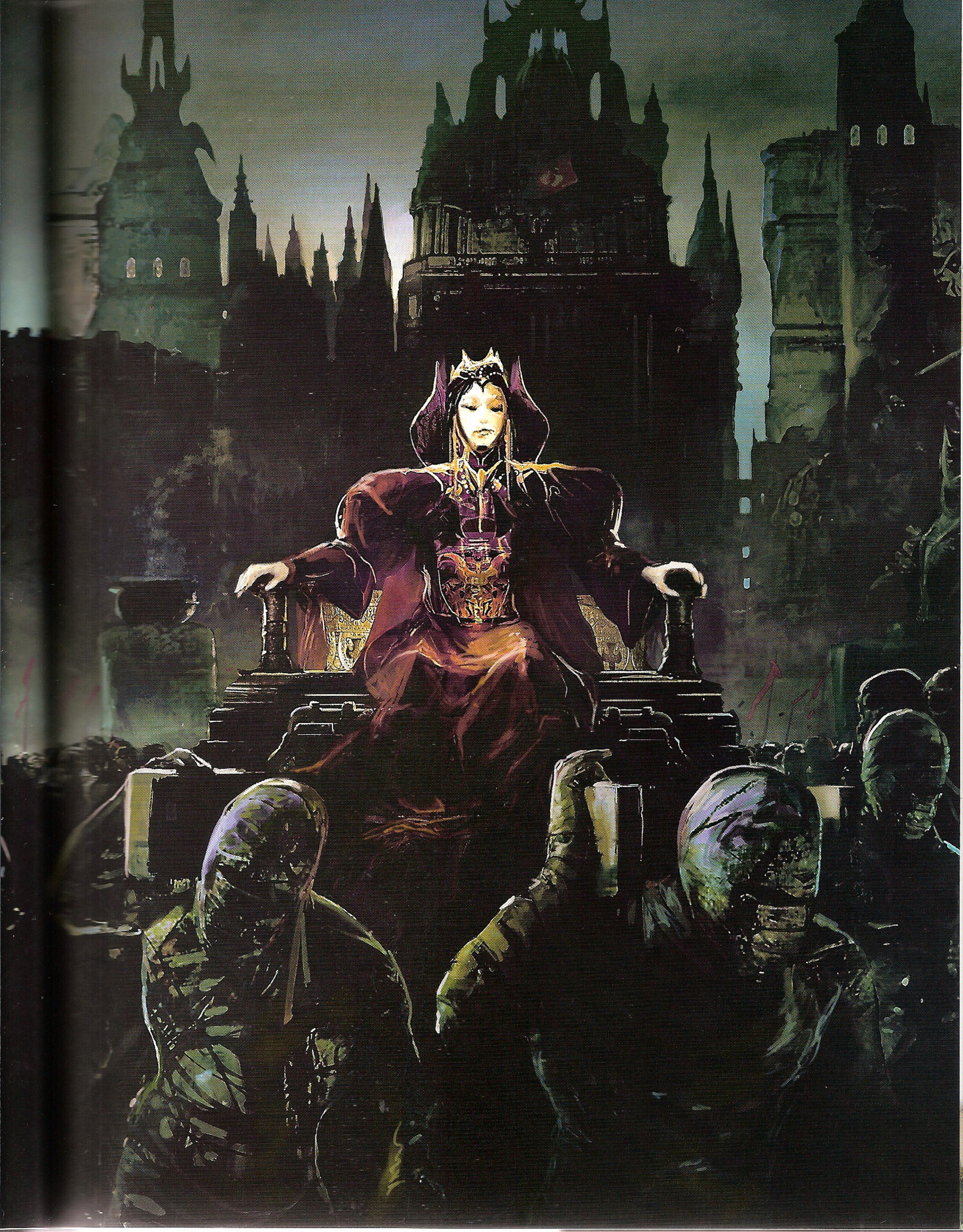
Les morts-vivants inspirent quant à eux l'effroi. Les aventures centrées sur de tels monstres comprennent habituellement toute une imagerie associée à la mort, à la décomposition et à la brièveté de la vie. Cette ambiance d'horreur s'installe en présentant les morts-vivants comme des monstres inhumains et terrifiants.

Évidemment, les morts-vivants ne surgissent pas de nulle part. Leurs antres et les reliefs de leurs « repas » jouent un rôle important dans la mise en place d'une atmosphère adéquate. Le lugubre château en ruine d'un seigneur vampire arrogant renferme de nombreuses salles sinistres qui abritent ses secrets.

Certains morts-vivants ont des siècles pour parfaire leur repaire, tandis que d'autres doivent se contenter d'un coin sombre pour s'abriter de l'atroce lumière du jour. Toute créature mort-vivante, du plus faible spectre à la plus puissante des liches, utilise à son avantage l'emplacement et la disposition de son antre.

Ce chapitre comprend les parties suivantes :

- **Particularités de l'antre :** une rapide présentation des caractéristiques générales des antres de morts-vivants.
- **Antres de l'échelon héroïque :** des rencontres conçues pour des personnages de niveaux 1 à 10.
  - Le cimetière de Col Fen (niveau 1)
  - Les catacombes de grès (niveau 3)
  - Le vallon des Batailles (niveau 7)
- **Antres de l'échelon parangonique :** des rencontres conçues pour des personnages de niveaux 11 à 20.
  - La Tour Sanglante de la lande (niveau 12)
  - Le mausolée de Ssra-Tauroch (niveau 17)
  - La nécropole de Kravenghast (niveau 19)
- **Antres de l'échelon épique :** des rencontres conçues pour des personnages de niveaux 21 et plus.
  - La tour de Zoramadria (niveau 23)
  - Le temple de Doresain (niveau 25)
  - Le cadavre astral (niveau 26)



PARTICULARITÉS DE L'ANTRE

Qu'il s'agisse d'un égout habité par des goules ou du château décrépit d'un vampire, les antres de morts-vivants partagent deux caractéristiques communes.

EN RÈGLE GÉNÉRALE, LES ANTRES DE MORTS-VIVANTS...

- ne disposent d'aucune source de lumière.
- sont dépourvus de chaleur, d'eau, de nourriture, de sanitaires, d'espaces de repos et de lieux de vie.

Les antres de morts-vivants sont habituellement plongés dans l'obscurité, ou au moins à l'abri de toute source de lumière vive. Même les morts-vivants qui ne sont pas directement blessés par la lumière l'évitent autant que possible, peut-être à cause d'un instinct qui les pousse à se cacher des vivants. Dissimulés dans les ténèbres, ils peuvent rôder et chasser à loisir. Après tout, ils voient parfaitement dans l'obscurité la plus totale. Quand ils ne sont pas soumis à un contrôle extérieur, même les morts-vivants qui ne brillent pas par leur intelligence, comme les squelettes et les zombies, finissent par se regrouper dans des complexes souterrains.

Dépourvus de métabolisme et doués de sens engourdis (quand ils ne sont pas complètement inopérants), la plupart des morts-vivants n'ont aucun besoin d'un confort matériel. La chaleur, l'eau potable, la nourriture, les installations sanitaires, les espaces de vie et lieux de repos, tous ces éléments ne sont pas des nécessités pour ces créatures (même si certaines simulent ces besoins, notamment les seigneurs vampires, qui bien souvent apprécient les raffinements de leur ancienne existence). Ainsi, aux yeux d'un mort-vivant, une caverne glaciale et sèche est aussi confortable qu'un manoir luxueux. Qui plus est, une caverne emplie de vapeurs délétères ou infestée de rats malades fera un repaire idéal, car il y aura encore moins de chances de voir des vivants s'y introduire.

Antres sauvages

En pleine nature, les morts-vivants mènent leur existence sans se soucier des lois et de la justice qui pourraient pousser des mortels apeurés à vouloir les détruire.

LES ANTRES SAUVAGES PEUVENT SE SITUER...

- dans des ruines.
- dans des châteaux ou pavillons de chasse isolés.
- *dans les bois.*
- dans des grottes.
- en Outreterre.

Certains repaires de morts-vivants sont les vestiges de vieilles ruines ou de tombes anciennes envahies par la végétation, mais qui étaient autrefois au cœur d'un empire. Des morts-vivants puissants et pleins d'assurance peuvent se bâtir un sinistre château pour imposer leur règne sur les terres alentour, ou un pavillon de chasse pour traquer ceux qui ont l'audace de s'aventurer sur leur territoire.

De nombreux morts-vivants sont attirés vers les créatures vivantes qu'ils tuent pour en boire le sang ou en avaler l'âme quand elle s'échappe de leur corps. Les morts-vivants qui ont besoin de ce type de nourriture établissent des repaires sauvages dans des endroits assez proches de villages ou de villes humanoïdes afin de pouvoir faire un tour en ville de temps en temps. Ces morts-vivants risquent cependant d'être découverts s'ils sont suivis jusqu'à leur forêt ou leur grotte, et ceux qui agissent ainsi choisissent un repaire combinant éloignement et obscurité pour éviter au maximum les chasseurs de primes et les justiciers.

Les morts-vivants qui ont découvert l'Outreterre y voient un lieu sauvage et inaccessible (pour leurs ennemis) où élire domicile. Comme l'obscurité n'est pas un problème en ce qui les concerne, les grottes et tunnels d'Outreterre sont des endroits sûrs et pratiques où ils peuvent ronger en paix les os de leurs victimes. Certains se contentent d'errer dans les zones les moins peuplées de l'Outreterre, tandis que d'autres traquent les proies humanoïdes qui y vivent. Quelques morts-vivants chanceux découvrent des portails encore actifs qui leur procurent un moyen de transport rapide entre leur repaire d'Outreterre et une ville de la surface.

Antres urbains

Les villes et les villages offrent plus de sécurité que les fermes isolées. Par conséquent, une ville n'héberge jamais plus de quelques repaires de morts-vivants à la fois, à moins d'avoir été complètement envahie par ces derniers.

LES ANTRES URBAINS PEUVENT SE SITUER DANS...

- des fermes isolées.
- les caves de bâtiments abandonnés.
- les catacombes d'un temple.
- le cimetière d'une ville.

Les villes et villages procurent une réserve de proies humanoïdes et attirent donc les morts-vivants qui se nourrissent de telles créatures. À l'instar des rats, les goules sont plus nombreuses dans les villes que les citoyens ne l'imaginent. Elles installent leur tanière dans les caves d'édifices à l'abandon, dans les catacombes (apparemment fermées) de vieux temples, et même dans les greniers de manoirs qui ne sont pas habités à l'année. Certaines communautés de goules survivent des années durant en se nourrissant des sans-abri et des morts récemment inhumés, ou en retournant à leur repaire chaque nuit avant les premiers feux de l'aube en *empruntant des tunnels* secrets ou des portails magiques. Souvent, la présence d'un tel repaire est détectée quand une goule affamée néglige de se retirer avant l'aube et est aperçue, ou qu'une meute de ces monstres pèche par confiance et laisse derrière elle une maison dont elle a tué et à moitié dévoré les habitants. Les autorités des grandes agglomérations savent reconnaître ces signes et offrent rapidement une prime pour la destruction de ce nid de goules.

Les âmes-en-peine, les spectres et autres morts-vivants immatériels n'ont pas de difficulté à se terrer dans des environnements urbains puisqu'ils peuvent traverser les murs. Ces créatures se cachent de la lumière du jour au sein de cavités et de tombes dans lesquelles on ne peut accéder physiquement, puis émergent à la nuit tombée pour étancher leur soif d'âmes. Les morts-vivants immatériels ne sortent pas fréquemment de leur antre et ne s'en éloignent guère, semblant se satisfaire de hanter les environs d'un lieu particulier à une fréquence modérée. Cette activité mesurée permet à ces morts-vivants de conserver pendant des années le secret de leur repaire.

Un cimetière est le repaire naturel des morts-vivants urbains. Certains y résident parce que leur corps y est enterré, mais la plupart s'y installent parce qu'ils sont attirés par les défunts et par la présence de la mort qui imprègne l'endroit.

Les repaires situés dans les cimetières offrent leur lot d'avantages et d'inconvénients. En effet, les vivants évitent les cimetières, notamment parce qu'ils savent que des morts-vivants y résident parfois. À l'inverse, quand des vivants traquent des morts-vivants, le cimetière est le premier endroit qu'ils songent à fouiller. Comme de nombreux cimetières sont vieux de plusieurs siècles, les morts-vivants intelligents élisent domicile dans des cryptes souterraines depuis longtemps oubliées.

Les seigneurs vampires s'installent fréquemment en ville. Un seigneur vampire qui a réussi dissimule sa nature à ses associés vivants. Son antre est la maison ou l'hôtel particulier où il réside. Ce repaire dispose d'une pièce secrète où sont entreposés un cercueil, qui sert de véritable lieu de repos au vampire, et la poussière tombale utilisée lors de son rituel de création.

Antres planaires

Les morts-vivants ne se limitent pas au monde physique, si bien que les autres plans en hébergent eux aussi.

LES ANTRES PLANAIRES PEUVENT SE SITUER...

- dans des dominions abandonnés de la Mer Astrale.
- sur des navires de la Mer Astrale.
- sur la dépouille de divinités mortes.
- dans des tertres funestes de Féerie.
- dans le domaine d'Orcus, dans les Abysses.
- dans des bastions de Gisombre.

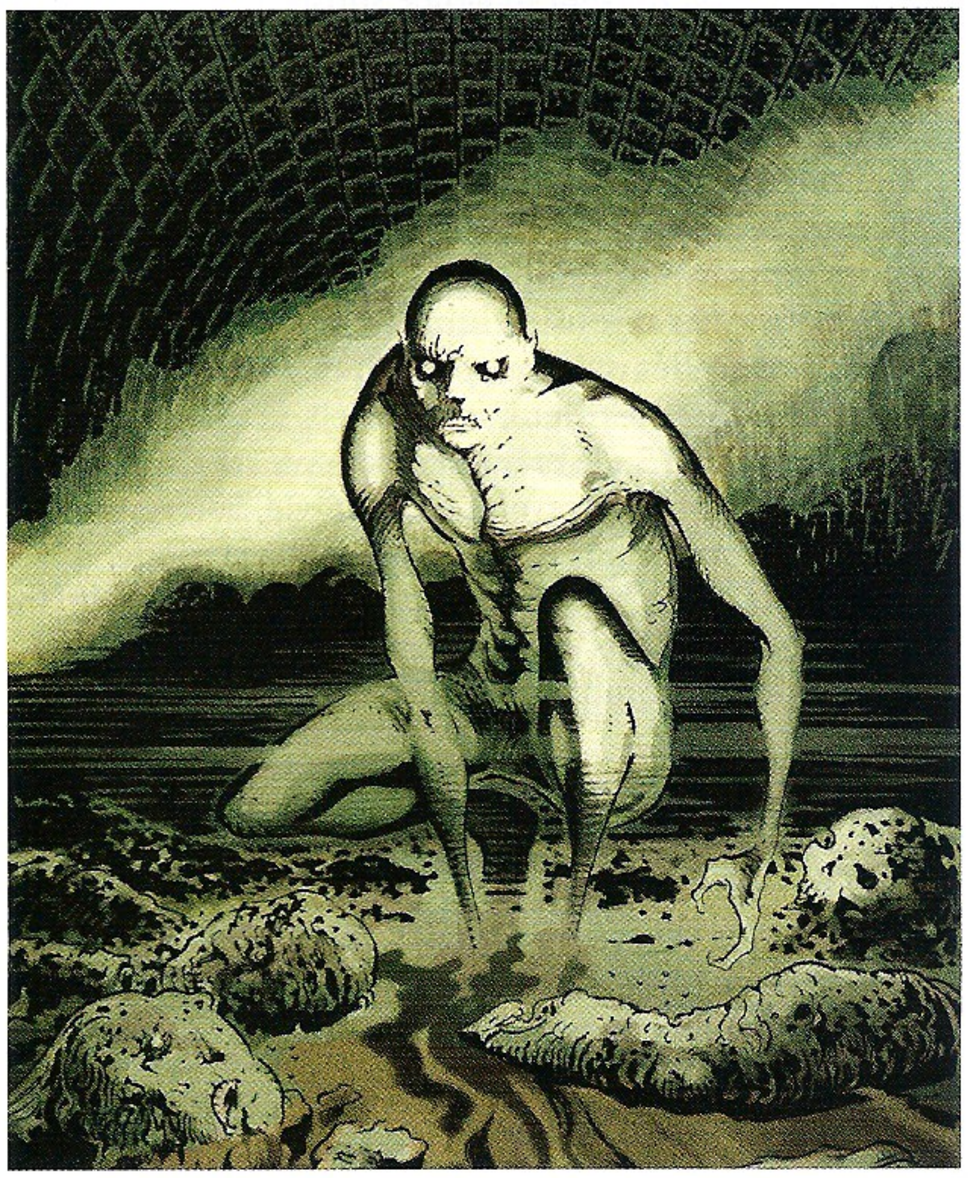
Certains morts-vivants habitent dans la Mer Astrale et s'installent dans les dominions abandonnés de dieux défunts ou naviguent sur d'immenses navires chargés d'énergie nécromantique. Les morts-vivants de la Mer Astrale poursuivent des objectifs personnels ambitieux, qu'il s'agisse de découvrir un savoir ancien ou d'accroître leurs pouvoirs. Certains morts-vivants de la Mer Astrale habitent sur la dépouille de dieux défunts ou sont eux-mêmes des dieux tués et partiellement réanimés, mais qui ne jouissent plus de leur ancien niveau de pouvoir divin.

La plupart des morts-vivants de Féerie sont les esprits immatériels de créatures féeriques obsédées par les légendes d'empires disparus. Ils ne représentent pas une menace à moins d'être dérangés. Certains tertres de Féerie contiennent plus que de la magie féerique et sont criblés de tunnels servant de repaires à des vampires éladrins et gnomes. Ces tertres funestes, comme les éladrins les appellent, sont évités par les fées bien que les morts-vivants qui les habitent sortent sous le couvert des nuits sans lune pour emporter des enfants de fées et les dévorer dans leurs repaires boueux. Certains tertres féeriques hébergeant des morts-vivants contiennent des portails communiquant avec la Gisombre.

Les morts-vivants abondent dans le Chaos Élémentaire, mais ils sont regroupés dans les Abysses. Orcus, le Prince Démon des Morts-vivants, en contrôle des légions. La plupart des morts-vivants des Abysses sont des esclaves qui servent les lubies d'Orcus et de ses démons et gardent les repaires démoniaques de leurs maîtres, encore que quelques puissants et précieux serviteurs d'Orcus ont le privilège de posséder leur propre antre.

Le nombre total de morts-vivants habitant tous les plans d'existence fait pâle figure en comparaison des hordes sans vie qui grouillent en Gisombre. Les régions de la Gisombre souillées par un suintement nécromantique (cf. *Manuel des Plans*) engendrent des âmes-en-peine. Comme toutes les âmes font un passage dans ce royaume crépusculaire après la mort de leur corps, il arrive que l'Ombre corrompe ces âmes avant qu'elles ne trouvent leur chemin jusqu'à la cour de Reine Corneille à Letherna, transformant ces esprits attristés en fantômes et autres morts-vivants immatériels.

Les morts-vivants de Gisombre sont animés d'une haine dévorante et implacable à l'égard des vivants. Ils écument le plan en quête de victimes à tourmenter et à dévorer. Ceux qui conservent leurs facultés mentales et dépassent cet instinct aveugle pour se tailler en Gisombre des baronnies et des duchés ne se libèrent jamais vraiment de cette faim douloureuse et de cette haine pour les vivants. Quand un passage entre la Gisombre et le monde est ouvert, les morts-vivants sont avides de s'y déverser pour donner libre cours à leurs instincts meurtriers.



AXEL RAIOR

LE CIMETIÈRE DE COL FEN

Un antre pour cinq aventuriers de niveau 1

Le terrain accidenté qui s'étale aux abords du village de Col Fen servit autrefois de cimetière à un temple maléfique détruit il y a fort longtemps. Un récent glissement de terrain a libéré un mal ancien enterré là, et les morts du cimetière commencent à se relever. Plusieurs villageois ont déjà disparu et d'autres mourront encore si les morts-vivants ne sont pas arrêtés.

Contexte

Histoire DD 10 : il y a un demi-siècle environ, des colons sont arrivés en ce lieu et ont fondé le village de Col Fen. Tandis qu'ils exploraient les environs de leur nouveau village, ils découvrirent trois vieilles cryptes solidement fermées. Profitant de leur présence, les colons consacrèrent les alentours des cryptes pour en faire le cimetière de Col Fen. Personne ne se risqua à déranger les vieilles tombes.

Histoire DD 15 : il y a près de 2 000 ans, un temple s'élevait sur une colline basse en bordure du lieu où apparut plus tard le village de Col Fen. Ce temple était dédié à des divinités du mal et de la mort dont les fidèles espéraient prolonger leur vie grâce à leurs cérémonies. Les prêtres consacraient à Orcus et à d'autres dieux les âmes des nombreuses victimes sacrifiées sur les autels du temple.

Finalement, une communauté voisine découvrit ces pratiques et attaqua les adorateurs. Les assaillants détruisirent le temple, massacrèrent les prêtres et enterrèrent ces malfaiteurs avec leurs possessions, parmi lesquelles un inquiétant crâne d'onyx, espérant ainsi empêcher l'apparition de fantômes vengeurs. Le site d'inhumation fut renforcé de protections magiques destinées à contenir tout maléfice subsistant. Mais cette communauté succomba pourtant à une maladie provenant de la tombe, vidant la région entière de toute présence humanoïde.

Connaissance de la rue DD 15 : il y a quelques semaines, l'érosion naturelle a fini par ouvrir une brèche dans les cryptes jusqu'alors fermées, permettant à l'air pur et à quelques rayons de lumière de s'abattre sur les sarcophages scellés qu'elles contiennent. Cette intrusion a achevé de briser les vieux sceaux déjà vacillants.

Religion DD 15 : le crâne sculpté enterré dans l'une des vieilles cryptes est revenu à la non-vie. Son réveil va attirer les morts-vivants à des kilomètres à la ronde. À moins que le crâne ne soit détruit, il deviendra un aimant pour les morts-vivants de la région, tout en animant des squelettes et des zombies dans le cimetière de Col Fen.

Amorce : disparitions de villageois

Les PJ sont des voyageurs à qui les villageois désespérés demandent de l'aide, ou des aventuriers répondant à une offre d'emploi du village de Col Fen dont ils ont entendu parler dans une ville de la région.

Dans tous les cas, quand ils arrivent à Col Fen, Mara Kres, qui est à la tête du village, leur explique que des morts-vivants s'en prennent aux habitants depuis quelque temps.

Lorsque les PJ discutent avec Mara Kres, lisez ce qui suit :

« Il y a une semaine, une jeune femme du nom de Rysa Gosen a disparu de sa maison durant la nuit. Le lendemain soir, deux zombies ont attaqué Quen Laren qui travaillait tard dans ses champs. Il a été grièvement blessé, mais a réussi à s'enfuir et nous a raconté sa mésaventure. Il y a deux jours, une famille a disparu de sa maison au cours de la nuit. L'intérieur de la demeure portait tous les signes d'une lutte acharnée. Des traces retrouvées dans la poussière indiquaient que plusieurs objets avaient été traînés depuis la maison jusqu'au cimetière du village. Nous avons décidé de fouiller le cimetière, mais les morts qui marchent nous ont attaqués !

Nous avons fui. Pensez-vous pouvoir offrir l'ultime repos aux morts-vivants qui hantent notre cimetière et sauver nos amis disparus ? »

Mara Kres précise aux PJ que la famille qui a disparu comprend Kyla Tal, son mari Veran Tal, leur petite fille Lyse, et le vieux père de Kyla, Holt Nas.

Les villageois conseillent aux PJ de ne pas visiter le cimetière la nuit et leur recommandent fortement de n'y pénétrer qu'en plein jour.

Amorce : un contrat de « ressusciteur »

Cette autre amorce envoie un ou plusieurs PJ vers le cimetière dans un but totalement différent et qui, aux yeux des villageois, peut paraître scélérat.

Un ou plusieurs PJ ont été engagés comme « ressusciteurs », un terme d'argot désignant ceux qui déterrent les cadavres. Dans le cas du ou des PJ engagés, leur client, qui réside dans une autre ville, a du mal à se fournir en raison des gardemorts, des cages en pierre et fer forgé montées autour des tombes et destinées justement à protéger le défunt contre ce genre d'outrage.

Les ressusciteurs rapportent des cadavres fraîchement exhumés à des gens prêts à les payer en espèces sonnantes et trébuchantes, généralement à la porte de service d'un collège de magiciens ou de médecins, où le corps est utilisé pour effectuer des recherches en matière de mystères occultes ou d'anatomie. Ceux qui pratiquent ce métier ne sont pas nécessairement des gens mauvais. Ils pensent que le propriétaire du corps n'en a plus aucune utilité. Mais les êtres qui font preuve d'un attachement plus sentimental envers les défunts voient ces pratiques sous un autre jour.

Un mage d'un collège local a donné aux PJ le nom d'un contact qui connaît bien le cimetière et un salaire de 100 po pour la livraison de deux cadavres exhumés (pas plus de deux, et pas des dépouilles obtenues en commettant quelque assassinat). Lorsque les PJ arrivent

à Col Fen pour y rencontrer leur contact, un homme du nom de Veran Tal, ils apprennent que Veran a disparu. Les PJ découvrent également le malheur qui frappe le village, comme cela est décrit dans l'amorce précédente.

Environnement

La région de Col Fen est un mélange de plaines fertiles et vallonnées et de forêts denses. La colline où se trouve le cimetière est moins fertile, à tel point qu'en son centre même l'herbe pousse à peine.

- Un muret en pierre délimite le cimetière mais ne forme pas un véritable obstacle et toute créature de taille M peut le franchir facilement (considérez le muret comme un terrain difficile nécessitant 1 case de déplacement supplémentaire pour le franchir).
- Le cimetière contient plusieurs grands arbres flétris qui semblent dépérir. Les cases contenant les arbres constituent un terrain difficile (y entrer nécessite 1 case de déplacement supplémentaire) et confèrent un camouflage (-2 aux jets d'attaque) à ceux qui s'y trouvent. Les troncs confèrent un abri (-2 aux jets d'attaque) à ceux qui se trouvent dans les cases adjacentes.
- Des pierres tombales, dont beaucoup datent de plusieurs décennies, sont disséminées dans le cimetière (les pierres ne sont pas assez grandes pour compter comme des éléments de terrain et ne sont donc pas représentées sur le plan).
- Trois cryptes anciennes, dont les murs en pierres gris sombre sont fortement érodés, se dressent au fond du cimetière, le long du mur est.

Lorsque les personnages s'approchent de l'enceinte du cimetière, lisez ce qui suit :
Un muret entoure le cimetière du village. Rien ne bouge ici, pas même les branches des arbres maladifs qui y poussent. Trois grandes cryptes en pierre antiques apparaissent dans le fond, visibles au-dessus des pierres tombales qui parsèment le reste du cimetière.

Zone 1 : L'est du cimetière

La partie est du cimetière abrite les allées parfaitement entretenues des tombes des villageois, marquées par des pierres tombales qui se dressent parmi de grands arbres. Plusieurs pierres tombales sont brisées ou se sont renversées, et l'une des tombes située non loin de l'entrée du cimetière est ouverte et vide.

Lorsque les aventuriers arrivent dans la partie est du cimetière, lisez ce qui suit :
Le fond de l'air est frais, d'un froid qui semble plus spirituel que réel. Ça et là, vous apercevez des sépultures ouvertes et des pierres tombales renversées. De la terre fraîchement retournée est répandue autour de ces tombes vides. À voir la façon dont la terre est dispersée autour d'une de ces sépultures, on pourrait croire que son occupant s'est extirpé lui-même de la fosse.

Test de Perception
DD 15 : *vous entendez un grattement du côté du mur sud et voyez un bras squelettique s'extraire du sol devant une pierre tombale à demi renversée. Le bras s'agite puis se met à repousser la terre autour de lui.*

Les PJ qui observent la scène un moment voient une autre tombe déverser son contenu, un squelette décrépit (cf. *BF* 248). Les PJ peuvent s'occuper de la créature ou la laisser à ses affaires. S'ils choisissent de l'ignorer, le squelette finit par se dégager du sol et part en direction de Col Fen.

Rencontre optionnelle : le mort errant

Rencontre de niveau 1 (400 px)
- 3 molosses de famine (francs-tireurs de niveau 2, cf. page 164)
- 1 squelette décrépit (sbire de niveau 1, cf. *BF* 248)

Les PJ qui ne font aucun effort de discrétion attirent l'attention de quelques morts-vivants qui attaquent sans se soucier de leur propre sécurité.

Zone 2 : L'ouest du cimetière

Dans la partie ouest du cimetière, les arbres sont nettement plus denses et plus anciens qu'ailleurs. Sous leur lourd feuillage, l'éclairage diminue sensiblement (lumière faible durant le jour, obscurité la nuit). Dans cette zone, de nombreuses pierres tombales sont renversées et plusieurs fosses indiquent les emplacements où reposaient les anciens résidents du cimetière.

Lorsque les aventuriers arrivent dans la partie ouest du cimetière, lisez ce qui suit :
La fraîcheur de l'air s'accentue. Les arbres affaissés craquent et ondulent comme s'ils étaient agités par la brise, une brise que vous ne sentez pourtant pas. L'odeur de la chair en putréfaction flotte dans l'air, une puanteur écœurante et intolérable. Les cryptes situées près du bord ouest du cimetière forment des masses obscures de vieilles pierres.

Lorsque les aventuriers s'approchent dans un rayon de 3 mètres de l'une des cryptes, lisez ce qui suit :
Vous entendez plusieurs hurlements qui résonnent sur les murs de pierre des cryptes et qui semblent être ceux d'une femme. Au milieu de ces cris, vous distinguez également les vagissements désespérés d'un nourrisson. Cela semble provenir de la crypte nord.

Zone 3 : La crypte nord (niveau 1)

Cette structure rectangulaire au toit voûté est bâtie en pierres gris foncé. Bien qu'intacte, la crypte est fatiguée et de petites fissures courent sur ses murs sans fenêtres envahis de lierre. La grande porte de pierre de la crypte est entrebâillée. Les PJ entament la rencontre tactique s'ils pénètrent dans la crypte.

Rencontre tactique : *La crypte nord* (cf. page 60).

Zone 4 : la crypte du milieu

Cette crypte est légèrement plus grande que les deux autres. Elle porte elle aussi de nombreuses fissures.

Lorsque les aventuriers examinent la crypte du milieu, lisez ce qui suit :
À observer comment le lierre pousse sur cet édifice, on peut en déduire que les nombreuses fissures sur ses murs sont certainement récentes. Bien qu'aucun déplacement d'air ne soit perceptible, un souffle glacial jaillit de l'entrée de cette crypte.

Comme les deux autres, cette crypte prend la forme d'un rectangle sans fenêtres bâti en pierres grises et coiffé d'un toit voûté. Sa porte de pierre gît brisée sur le sol devant le seuil, ce qui permet de voir à l'intérieur.

Deux formes désarticulées gisent au sol.

Lorsque les PJ explorent l'intérieur de la crypte du milieu, lisez ce qui suit :
Les formes au sol sont les restes sanguinolents d'humains. Les corps sont à moitié dévorés, couverts de plaies béantes. Un des cadavres est celui d'un vieillard, qui semble être mort depuis moins d'une journée. L'autre est celui d'une femme, morte depuis près d'une semaine.

Si les personnages ont eu la description des villageois disparus, ils identifieront les cadavres comme étant ceux de Rysa Gosen et de Holt Nas.

Un passage, autrefois fermé par une porte faite d'une dalle de pierre, s'ouvre à l'arrière de la crypte. La dalle, couverte de runes occultes, est fissurée et la porte entrouverte.

Test d'Arcanes
DD 20 : *les runes font partie d'un sceau de protection destiné à maintenir la porte fermée. Elles ont été brisées par les fissures et délavées par le passage du temps.*

Zone 5 : les escaliers sous la crypte

Lorsque les aventuriers ouvrent la porte au fond de la crypte du milieu, lisez ce qui suit :
Un étroit escalier de pierre aux marches humides s'enfonce dans l'obscurité. La cage d'escalier est constituée de grandes dalles couvertes de runes arcaniques semblables à celles de la porte. Une puissante odeur de mort et de corruption règne ici.

Test de Perception
DD 18 : *un chant marmonné monte depuis les ténèbres au bas de l'escalier, suivi de sanglots et de plaintes étouffés.*

Zone 6 : la crypte souterraine (niveau 1)

Une ancienne relique a été enfermée dans cette crypte. Le temps et les éléments ont fini par briser les sceaux, puis la relique s'est mise à animer les morts et à appeler de puissants morts-vivants. Deux goules d'une tanière éloignée ont répondu à son appel et espèrent éveiller d'autres pouvoirs nécromantiques de la relique en lui sacrifiant des humanoïdes. Les PJ entament la rencontre tactique quand ils pénètrent dans la crypte.

Rencontre tactique : *La crypte souterraine* (cf. page 62).

Zone 7 : la crypte sud

Cette structure est identique à celle de la zone 3, mais ce n'est plus qu'une ruine. Le toit et une partie du mur sud se sont effondrés à l'intérieur. Les personnages qui jettent un œil par cette brèche voient que la chute du toit a renversé et ouvert le sarcophage qui occupait le centre de la crypte. Il n'y a rien d'intéressant dans ce bâtiment en ruine.

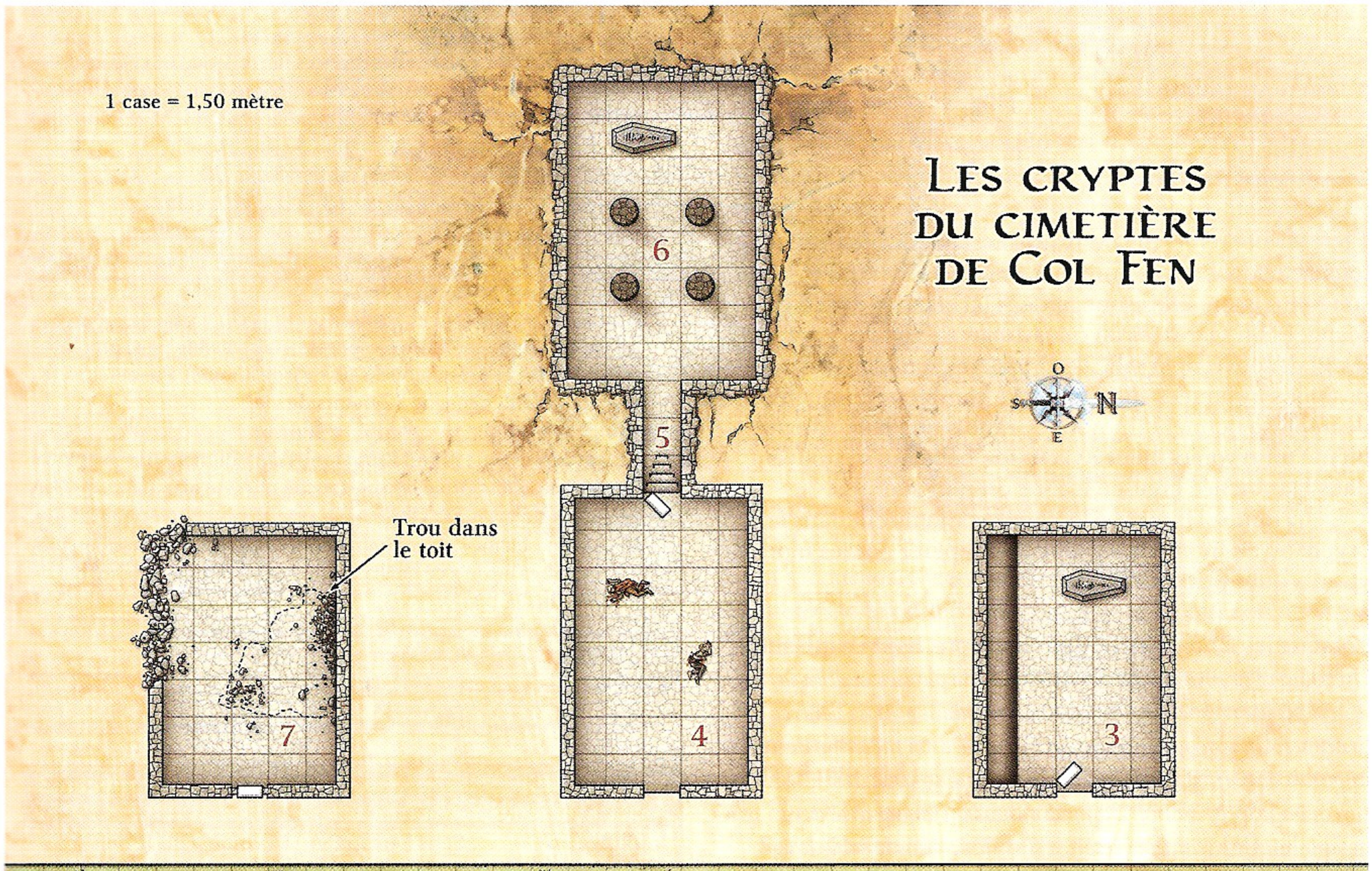
Le crâne d'onyx

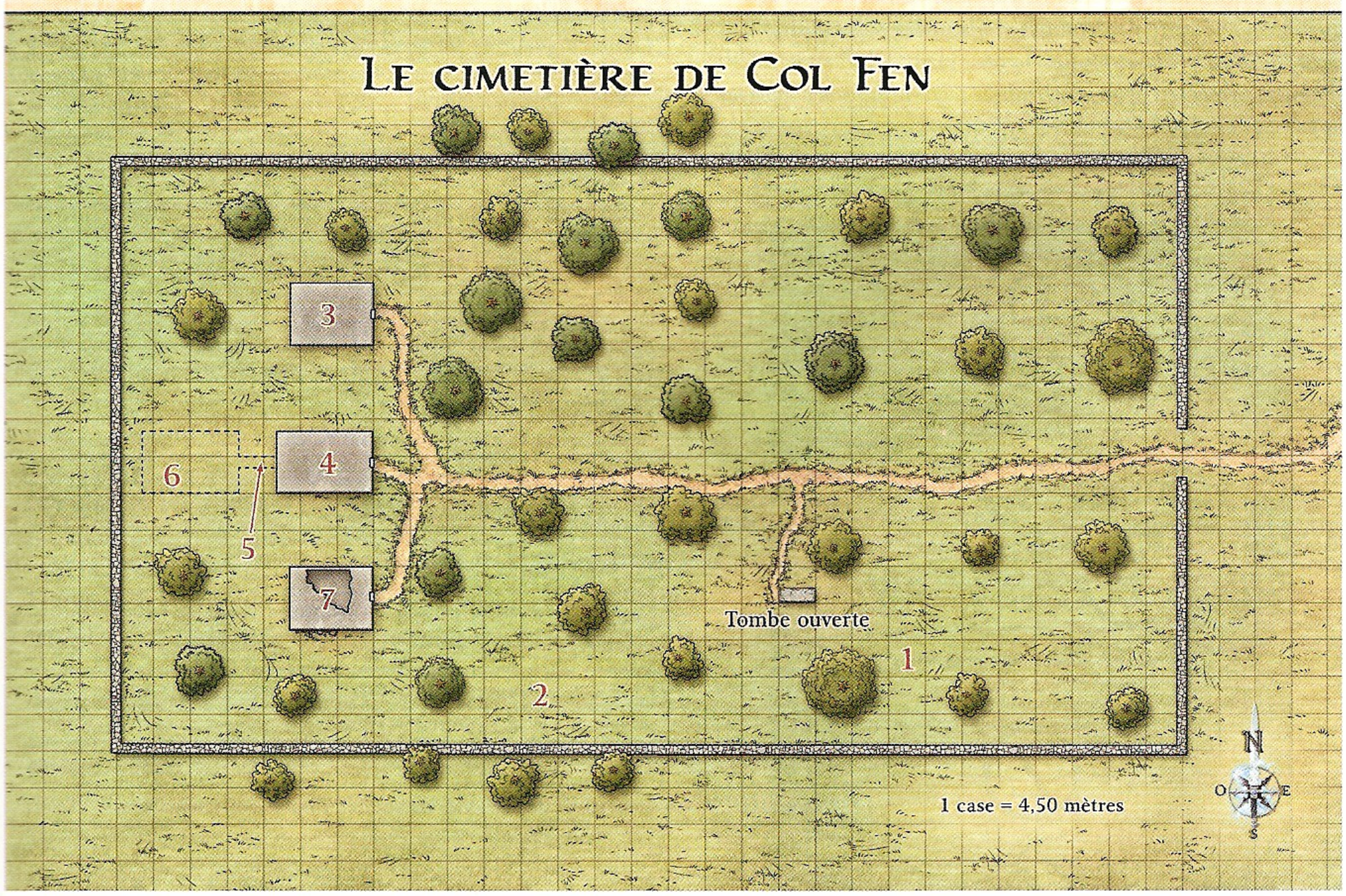
Le *crâne d'onyx* est un morceau d'onyx sculpté qui représente un crâne humain d'à peu près la moitié de la taille d'un crâne normal. Il est glacial au toucher. Un test d'Arcanes DD 20 révèle que le crâne sculpté faisait à l'origine partie d'un objet plus grand, couronnant peut-être le sommet d'un bâton ou d'un sceptre. Dans son état actuel, il ne possède qu'une fraction de son ancien pouvoir. Il est fragile et facile à détruire. S'il est détruit, il se brise en plusieurs fragments, qui ne contiennent plus aucun pouvoir maléfique, et le plus gros morceau d'onyx peut se revendre comme pierre précieuse (90 po).

Un test de Religion DD 20 révèle que s'il est incomplet, le crâne dégage une aura nécromantique qui prend la forme de vagues quasi imperceptibles. Cette aura anime spontanément les cadavres des environs et attire vers le crâne les morts-vivants déjà animés.

Si le crâne est encore intact à l'issue de la rencontre *La crypte souterraine*, il vous reviendra de fixer les détails de son fonctionnement (combien de morts-vivants il peut animer et à quelle fréquence).

Objet arcanique intéressant pour un mage ou un collectionneur, le crâne intact a une valeur monétaire (250 po), sans parler de la valeur qu'il pourrait avoir pour une créature maléfique ou un nécromancien. Toutefois, celui qui le transporte risque de recevoir la visite de nombreux morts-vivants.


1 case = 1,50 mètre
Les cryptes du cimetière de Col Fen
6
5
4
3
7
Trou dans le toit
O
S
N
E


Le cimetière de Col Fen
3
4
6
5
7
Tombe ouverte
1
2
1 case = 4,50 mètres
N
O
E
S

La crypte nord

Rencontre de niveau 1 (500 px)

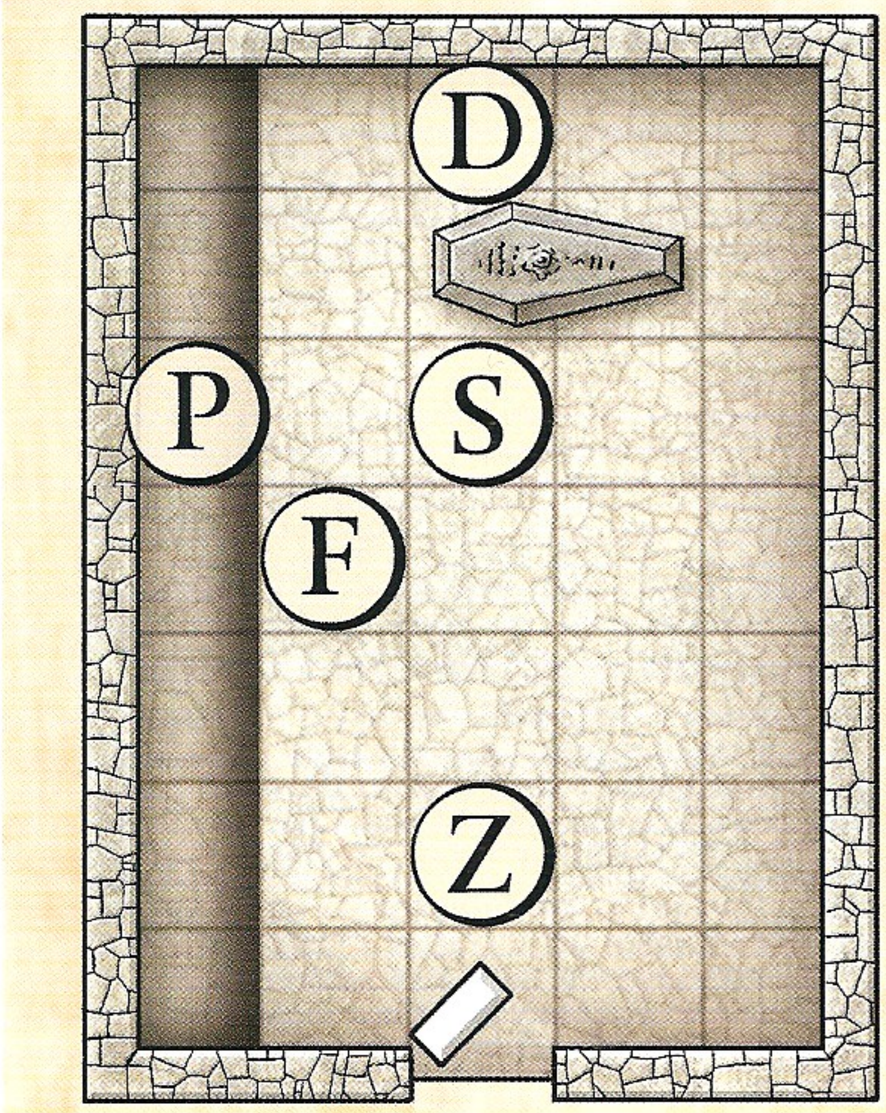
Configuration

1 faucheur blême (F)
1 squelette (S)
1 zombie (Z)
1 squelette décrépit (D)

Cette crypte renferme deux prisonniers (qui se situent tous deux dans la case marquée d'un P) : Kyla Tal et Lyse, son nourrisson. Elles sont gardées ici en attendant d'être mangées ou sacrifiées au *crâne d'onyx* en zone 6. Lorsque les PJ découvrent la salle, les monstres sont dans les positions indiquées sur le plan. Le zombie et le squelette décrépit se tiennent immobiles, tandis que le faucheur blême toise voracement Kyla et son bébé qui se trouvent dans la tranchée creusée le long du mur sud.

Déterminez l'initiative lorsque les PJ entrent dans la crypte ou au moment où ils se font repérer par les morts-vivants qui s'y trouvent.

Lorsque les PJ regardent dans la crypte, lisez ce qui suit :
Un cadavre animé habillé de vêtements de paysan et dont la décomposition est encore peu avancée se tient près de l'entrée de la crypte. Un sarcophage en pierre de plus d'un mètre de haut apparaît au fond de la crypte. Un squelette se situe derrière le sarcophage, près du mur du fond, tandis qu'un autre se tient devant lui. Une tranchée étroite est creusée dans le sol le long du mur sud ; des sanglots étouffés montent des profondeurs de la tranchée. Un homme aux cheveux blanc pâle dont la silhouette n'est qu'à demi matérialisée regarde dans la tranchée, apparemment fasciné par ce qui s'y trouve.



Faucheur blême (F) — **Chasseur niveau 5**
Humanoïde ombreux (mort-vivant) de taille M — 200 px
Initiative +9 **Sens** Perception +7 ; vision dans le noir
Pv 49 ; **péril** 24
CA 19 ; **Vigueur** 16, **Réflexes** 17, **Volonté** 18
Immunités maladie, poison ; **Résistances** nécrotique 10 ; cf. aussi *transformation immatérielle* ; **Vulnérabilités** radiant (si le faucheur blême subit des dégâts radiants, il ne peut pas utiliser *transformation immatérielle* jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant)
VD 6 ; cf. aussi *transformation immatérielle*

(+) **Crinière mortelle** (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique**
Allonge 2 ; +10 contre CA ; 1d8 + 6 dégâts nécrotiques.

+ **Absorption de sang** (simple ; se recharge quand une créature adjacente tombe en péril) ✦ **guérison**
Avantage de combat nécessaire contre la cible ; allonge 2 ; +8 contre Vigueur ; 2d12 + 6 dégâts, puis la cible perd une récupération et est affaiblie (sauvegarde annule). Par ailleurs, le faucheur blême regagne 12 points de vie.

Image de vie (simple ; rencontre) ✦ **illusion**
Le faucheur blême prend l'apparence d'un humanoïde vivant jusqu'à ce qu'il attaque ou soit touché par une attaque.

Transformation immatérielle (mineure ; à volonté) ✦ **métamorphose**
Le faucheur blême devient immatériel et gagne vol 6 (stationnaire) et déphasage jusqu'à ce qu'il attaque ou soit hébété, étourdi ou inconscient.

Alignement mauvais **Langues** commun
Compétences Discrétion +10

For 6 (+0)	**Dex** 16 (+5)	**Sag** 10 (+2)
Con 13 (+3)	**Int** 10 (+2)	**Cha** 17 (+5)

Squelette (S) — **Soldat niveau 3**
Animé naturel (mort-vivant) de taille M — 150 px
Initiative +6 **Sens** Perception +3 ; vision dans le noir
Pv 45 ; **péril** 22
CA 18 ; **Vigueur** 15, **Réflexes** 16, **Volonté** 15
Immunités maladie, poison ; **Résistances** nécrotique 10 ; **Vulnérabilités** radiant 5
VD 5

(+) **Épée longue** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+10 contre CA ; 1d8 + 2 dégâts, et la cible est marquée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du squelette ; cf. aussi *célérité des morts*.

Célérité des morts
Lorsqu'il effectue une attaque d'opportunité, le squelette bénéficie d'un +2 au jet d'attaque et inflige 1d6 dégâts supplémentaires.

Alignement non aligné **Langues** -

For 15 (+3)	**Dex** 17 (+4)	**Sag** 14 (+3)
Con 13 (+2)	**Int** 3 (-3)	**Cha** 3 (-3)

Équipement cotte de mailles, bouclier lourd, épée longue

Zombie (Z) — **Brute niveau 2**
Animé naturel (mort-vivant) de taille M — 125 px
Initiative -1 **Sens** Perception +0 ; vision dans le noir
Pv 40 ; **péril** 20 ; cf. aussi *faiblesse zombie*
CA 13 ; **Vigueur** 13, **Réflexes** 9, **Volonté** 10
Immunités maladie, poison ; **Résistances** nécrotique 10 ; **Vulnérabilités** radiant 5
VD 4

(+) **Coup** (simple ; à volonté)
+6 contre CA ; 2d6 + 2 dégâts.

+ **Étreinte cadavérique** (simple ; à volonté)
+4 contre Réflexes ; la cible est étreinte. Les tests visant à se dégager de l'étreinte du zombie sont assortis d'un -5.

Faiblesse zombie
Tout coup critique réussi contre un zombie le fait aussitôt tomber à 0 point de vie.

Alignement non aligné **Langues** -

For 14 (+3)	**Dex** 6 (-1)	**Sag** 8 (+0)
Con 10 (+1)	**Int** 1(-4)	**Cha** 3(-3)

Squelette décrépit (D) **Sbire niveau 1**
Animé naturel (mort-vivant) de taille M 25 px
Initiative +3 **Sens** Perception +2 ; vision dans le noir
Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire.
CA 16 ; **Vigueur** 13, **Réflexes** 14, **Volonté** 13
Immunités maladie, poison
VD 6
⚔ **Épée longue** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+6 contre CA ; 4 dégâts.
➢ **Arc court** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
Distance 15/30 ; +6 contre CA ; 3 dégâts.
Alignement non aligné **Langues** -
For 15 (+2) **Dex** 17 (+3) **Sag** 14 (+2)
Con 13 (+1) **Int** 3 (-4) **Cha** 3 (-4)
Équipement bouclier lourd, épée longue, arc court, carquois de 10 flèches

Tactique

Le squelette, le squelette décrépit et le zombie sont dénués de conscience et combattent jusqu'à leur destruction. Le faucheur blême attaque quant à lui avec plus de ruse.

Round 1 : le zombie et le squelette se précipitent sur le PJ le plus proche pour l'attaquer au corps à corps, tandis que le squelette décrépit utilise son arc court pour tirer sur les PJ. Le squelette décrépit se situe derrière le sarcophage et dispose d'un abri contre les attaques à distance (-2 aux jets d'attaque à distance).

Le faucheur blême utilise *transformation immatérielle* puis attaque avec *crinière mortelle*.

Round 2+ : si quelqu'un s'approche pour attaquer le squelette décrépit, celui-ci dégaine une vieille épée et engage le corps à corps.

Le zombie et le squelette s'en prennent à tout individu qui n'est pas déjà attaqué et ne frappent pas un même adversaire. Le faucheur blême s'attaque d'abord aux individus blessés ou faiblement protégés, laissant le zombie et les squelettes attaquer le PJ le plus lourdement armé. Il utilise *absorption de sang* à la première occasion et dès que ce pouvoir se recharge.

Si au moins deux des autres morts-vivants sont détruits ou que le faucheur blême est en péril, ce dernier tente de s'échapper dans la crypte souterraine (zone 6) en utilisant *transformation immatérielle*. Il y reste avec les créatures qui s'y trouvent déjà, et quand les PJ vont explorer la zone 6 (s'ils ne l'ont pas déjà fait), il se joint au combat.

Si le zombie ou le squelette décrépit est poussé dans la tranchée, l'intéressé attaque la prisonnière car il s'en prend à n'importe quel être vivant se trouvant devant lui à moins que le faucheur blême ne lui ordonne d'agir autrement. Si le squelette ou le faucheur blême est poussé dans la tranchée, l'intéressé sort du trou et retourne attaquer les PJ.

Particularités de la zone

Lumière : vive (la lumière filtre par les fissures des murs de la crypte).

Tranchée : la tranchée située sur le côté sud de la salle fait 1,50 mètre de large, 3 mètres de profondeur et court sur toute la longueur de la pièce. Un personnage qui y saute doit effectuer un test d'Acrobaties DD 15. En cas de succès, un personnage formé dans la compétence réduit les dégâts de chute (cf. *MdJ* 181). Un personnage qui n'est pas formé dans la compétence ou qui rate son test subit 1d10 dégâts de chute et se retrouve à terre. Pour sortir de la tranchée, il faut réussir un test d'Athlétisme DD 15.

Une jeune femme tenant un bébé en pleurs se trouve dans la tranchée. La femme est retenue par une corde passée autour de son cou. L'autre extrémité de la corde est attachée à un piquet de métal enfoncé dans le mur.

Prisonnières : la femme située dans la tranchée est Kyla Tal. Elle tient dans ses bras son bébé, Lyse. Si elles sont secourues, Kyla se confond en remerciements. Toutefois, elle est terriblement inquiète pour son père, Holt Nas, et son mari, Veran Tal. Elle demande à ses sauveurs de les chercher eux aussi. Elle est sous-alimentée et trop faible pour être d'une quelconque aide aux PJ, d'autant qu'elle ne songe qu'à s'occuper de son enfant. Elle demande aux PJ de l'escorter jusqu'à la sortie du cimetière avant qu'ils continuent leur exploration.

Sarcophage : les créatures situées derrière le sarcophage disposent d'un abri contre les attaques à distance (une tactique utilisée par le squelette décrépit au début du combat).

Ce sarcophage de pierre est couvert de glyphes de garde usés et abîmés par les épaisses fissures qui marbrent sa surface. Le couvercle de pierre du cercueil, tombé au sol, est fracassé. Un coup d'œil dans le sarcophage révèle les restes désagrégés d'un humanoïde mort depuis longtemps.

Trésor : une fouille minutieuse de l'intérieur du sarcophage (Perception DD 15 ; 1 minute de recherche) permet de trouver un étui à parchemin coincé entre les côtes et le bras gauche de la dépouille. Il contient une vieille carte permettant de se rendre à un endroit où vous voulez envoyer le groupe lors d'une prochaine aventure ou dans le cadre de votre campagne.

La crypte souterraine

Rencontre de niveau 1 (526 px)

Configuration

2 goules (G)
2 squelettes décrépits (D)
2 charognes zombies (Z)

Deux goules se préparent à sacrifier l'homme kidnappé, Veran Tal, et à utiliser son sang pour tenter d'éveiller davantage le pouvoir du *crâne d'onyx*. Veran est ligoté sur le couvercle du sarcophage au fond de cette pièce. Les zombies et les squelettes montent la garde tandis que les deux goules sont penchées au-dessus du jeune homme (l'une à ses pieds, l'autre près de sa tête). Veran est solidement attaché et porte quelques traces de morsure, mais il est encore en vie. La pièce est sombre, seulement éclairée par la lueur violette qui émane du *crâne d'onyx*.

Après avoir lu à haute voix la description suivante, déterminez l'initiative.

Lorsque les aventuriers pénètrent, lisez ce qui suit :
Une odeur de mort flotte dans l'air. Une lumière violette clignotante éclaire faiblement cette chambre à colonnes. Deux corps en état de décomposition avancée se tiennent devant les deux premiers piliers, et deux silhouettes squelettiques se distinguent entre les deux piliers du fond.

Au fond de la pièce, un homme bâillonné et ligoté sur un sarcophage de pierre d'un mètre vingt de haut est en train de se débattre. Un crâne sculpté ayant la moitié de la taille d'un crâne humain est posé sur le sarcophage à côté du visage de l'homme. La lumière violette émane de ce crâne. Deux humanoïdes bestiaux et difformes à la peau pâle et aux mains griffues se tournent vers vous, gênés par votre intrusion alors qu'ils s'apprêtaient à supplicier leur prisonnier.

2 squelettes décrépits (D) — **Sbire niveau 1**
Animé naturel (mort-vivant) de taille M — 25 px chacun

Initiative +3 — **Sens** Perception +2 ; vision dans le noir
Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire.
CA 16 ; **Vigueur** 13, **Réflexes** 14, **Volonté** 13
Immunités maladie, poison
VD 6

(+) **Épée longue** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+6 contre CA ; 4 dégâts.

➳ **Arc court** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
Distance 15/30 ; +6 contre CA ; 3 dégâts.

Alignement non aligné — **Langues** -
For 15 (+2) — **Dex** 17 (+3) — **Sag** 14 (+2)
Con 13 (+1) — **Int** 3 (-4) — **Cha** 3 (-4)

Équipement bouclier lourd, épée longue, arc court, carquois de 10 flèches

2 charognes zombies (Z) — **Sbire niveau 3**
Animé naturel (mort-vivant) de taille M — 38 px chacun

Initiative -2 — **Sens** Perception -1 ; vision dans le noir
Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire.
CA 13 ; **Vigueur** 13, **Réflexes** 9, **Volonté** 10
Immunités maladie, poison
VD 4

(+) **Coup** (simple ; à volonté)
+6 contre CA ; 5 dégâts.

Alignement non aligné — **Langues** -
For 14 (+2) — **Dex** 6 (-2) — **Sag** 8 (-1)
Con 10 (+0) — **Int** 1 (-5) — **Cha** 3 (-4)

2 goules (G) — **Soldat niveau 5**
Humanoïde naturel (mort-vivant) de taille M — 200 px chacune

Initiative +8 — **Sens** Perception +2 ; vision dans le noir
Pv 63 ; **péril** 31
CA 21 ; **Vigueur** 18, **Réflexes** 20, **Volonté** 17
Immunités maladie, poison ; **Résistances** nécrotique 10 ; **Vulnérabilités** radiant 5
VD 8, escalade 4

(+) **Griffes** (simple ; à volonté)
+12 contre CA ; 1d6 + 4 dégâts, et la cible est immobilisée (sauvegarde annule).

↓ **Morsure de la goule** (simple ; à volonté)
La cible doit être immobilisée, étourdie ou inconsciente ; +10 contre CA ; 3d6 + 4 dégâts, et la cible est étourdie (sauvegarde annule).

Alignement chaotique mauvais — **Langues** commun
Compétences Discrétion +11
For 14 (+4) — **Dex** 19 (+6) — **Sag** 11 (+2)
Con 15 (+4) — **Int** 10 (+2) — **Cha** 12 (+3)

Tactique

Les squelettes décrépits et les charognes zombies n'emploient pas de tactiques sophistiquées. Les deux goules sont en revanche beaucoup plus réfléchies dans leurs attaques.

Round 1 : les squelettes décrépits décochent des flèches sur les PJ depuis l'abri des piliers du fond tandis que les charognes zombies se jettent en avant pour attaquer à coups de poing.

Si les PJ ont avec eux des sources de lumière, les goules tentent d'attaquer les personnages qui portent celles-ci. Si plus de deux personnages disposent d'une source de lumière, les goules attaquent le même personnage, soit un PJ qui a l'air blessé, soit le PJ qui porte l'armure la plus légère ou qui semble le plus faible. Les goules tentent d'immobiliser les PJ avec leurs griffes, espérant les ajouter à leur réserve de victimes sacrificielles. Si leurs griffes semblent inefficaces contre un personnage, elles changent de cible.

Round 2+ : les zombies continuent à frapper et les squelettes décrépits à tirer à l'arc. Si les personnages détruisent les deux charognes zombies ou avancent pour attaquer les squelettes décrépits, les squelettes engagent les PJ au corps à corps en tirant leurs épées longues.

Quand une goule est en péril, elle utilise *morsure de la goule* contre un PJ immobilisé et le dévore. Si l'une des goules est détruite, l'autre tente de s'enfuir par les escaliers puis disparaît dans la nature, si possible en emportant le *crâne d'onyx*.

Si une goule est tuée ou que toutes deux sont en péril et que la fuite paraît impossible, une des deux goules coasse un mot en abyssal. Le *crâne d'onyx* flamboie un instant, puis le prisonnier ligoté pousse un cri et meurt. Les deux goules gagnent 16 points de vie temporaires et les squelettes décrépits et les charognes zombies qui ont été détruits sont réanimés.

Particularités de la zone

Lumière : faible (le *crâne d'onyx*).

Piliers : les quatre massifs piliers de pierre confèrent un abri (-2 aux jets d'attaque).

Sarcophage : le sarcophage est fermé, même si une partie du couvercle est cassée. Le *crâne d'onyx*, le captif ligoté et un bol en argent sont posés sur le sarcophage.

Pour ouvrir le sarcophage, il faut réussir un test d'Athlétisme DD 15. À l'intérieur se trouve la dépouille d'un humanoïde vêtu de robes noires moisies. La décomposition a détruit tout ce qui aurait pu être utile pour identifier le cadavre ; toutefois, celui-ci porte à l'annulaire droit un anneau d'or orné d'une petite pierre d'onyx (30 po) qui est découvert automatiquement si un personnage effectue un test de Perception pour fouiller le corps.

Crâne d'onyx : le *crâne d'onyx* a 1 point de vie. Si le crâne est frappé ou jeté au sol, il se fracasse dans un éclair de lumière violette, et plus aucun mort-vivant n'est spontanément animé dans le cimetière. Toutefois l'énergie résiduelle confère à chaque mort-vivant présent dans la crypte 1 point d'action qu'il utilise pour effectuer une attaque supplémentaire à son tour de jeu suivant.

Vous trouverez davantage d'informations sur le crâne dans l'encadré *Le crâne d'onyx*, page 58.

Bol en argent : ce récipient est couvert de sang séché. Après nettoyage, ce bol vaut 30 po.

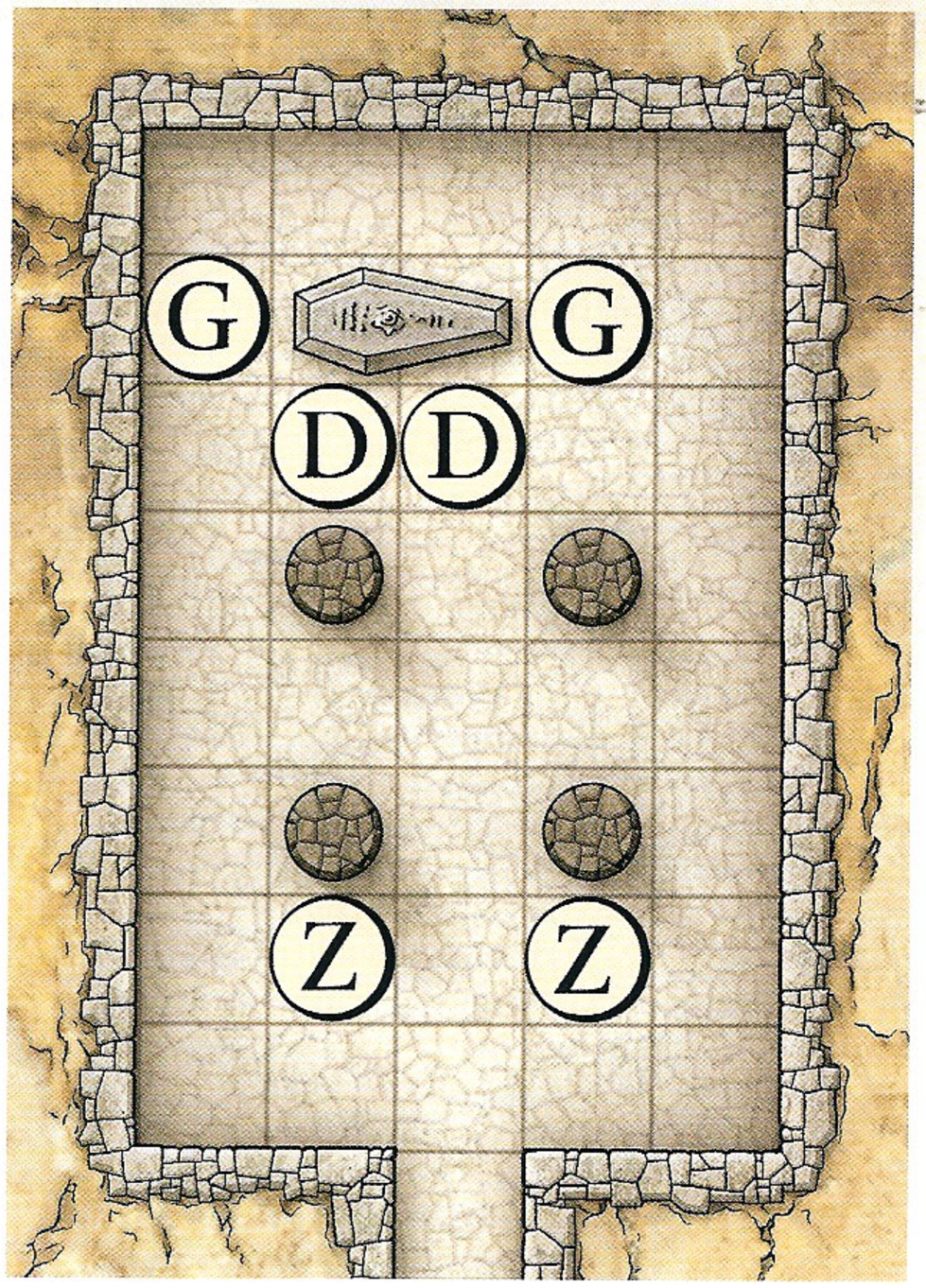
Veran Tal : une fois que les PJ ont détruit les goules, ils peuvent libérer Veran Tal s'il n'a pas été tué durant l'affrontement. Il est terrifié et raconte que les goules ont kidnappé sa femme et sa petite fille, mais il ne sait pas où elles peuvent se trouver.

Développement optionnel

Si les PJ ont accepté le contrat décrit dans *Amorce : un contrat de « ressusciteur »*, alors Veran Tal est le contact que les PJ étaient censés rencontrer à leur arrivée à Col Fen. S'il survit à cette rencontre et que les PJ se présentent à lui comme les transporteurs, l'homme devient blême.

Lorsque Veran découvre qui sont les PJ, lisez ce qui suit :

« Il se pourrait que mes intrusions dans le cimetière aient été la raison de ce retour des morts à la vie. Peut-être que si je n'avais pas commencé à déterrer de vieux cadavres, rien de tout ceci ne serait arrivé. J'ai une idée, une idée qui pourrait répondre à vos besoins et aider à nettoyer Col Fen. Que diriez-vous d'emporter ces goules mortes ? C'était autrefois des humains et ils devraient faire l'affaire pour les mages du collège autant que n'importe quel autre cadavre. »



Si les PJ adhèrent au plan de Veran, les cadavres de goules satisferont effectivement le collège de magie. Et cela évitera aussi que les autres PJ qui n'étaient pas au courant de ce contrat réagissent mal en voyant les ressusciteurs embarquer des corps pour les vendre.

Conclusion

Si les personnages sauvent Veran, Kyla Tal et leur fille, ils sont accueillis en héros au village et reçoivent une récompense (cf. ci-dessous). Toutefois, la mort de Rysa Gosen et de Holt Nas jette un voile de tristesse sur la communauté.

Si les PJ ont récupéré le *crâne d'onyx* et ne s'en cachent pas, les villageois deviennent soupçonneux. Si Veran ou sa femme sont en vie et que les PJ emportent ostensiblement le *crâne d'onyx*, ces derniers sont accusés d'avoir été subornés par l'influence maléfique de l'objet.

Trésor : le village de Col Fen offre aux PJ une récompense de 50 po pour chaque villageois sauvé.

LES CATACOMBES DE GRÈS

Un antre pour cinq aventuriers de niveau 3

Un ancien temple dédié à un dieu inconnu se dresse aux abords de la ville. Périodiquement, des morts-vivants sortent des catacombes sises sous le temple. Les doyens de la ville confient au groupe la mission d'y pénétrer et d'exterminer les morts-vivants.

Contexte

Histoire DD 15 : la ville, qui est située près d'une voie de communication naturelle, est construite sur les ruines d'au moins deux cités tombées dans l'oubli. Le temple en ruine fait partie de ces vestiges du passé.

Connaissance de la rue DD 10 : personne n'ose détruire le vieux temple car les gens craignent que l'ancienne divinité auquel il est dédié puisse s'éveiller et les frapper de son courroux divin ou les maudire. Et la plupart du temps les habitants oublient la présence du temple, tandis qu'ils vaquent à leurs occupations quotidiennes à l'ombre de ses murs.

Connaissance de la rue DD 15 : sous le temple, des catacombes tortueuses accueillent les dépouilles des anciens fidèles. Tous les deux ou trois ans, quelques cadavres se relèvent en tant que morts-vivants et rôdent dans le quartier. Les doyens de la ville embauchent périodiquement un groupe d'aventuriers pour pénétrer dans les catacombes et détruire les morts animés qu'ils rencontrent. Cette opération de nettoyage met un terme à la présence de morts-vivants pour un temps, et la vie des habitants retourne à la normale.

Amorce : l'équipe de nettoyage

Un ami présente les personnages aux doyens de la ville, qui sont dirigés par un homme barbu imposant du nom d'Argilos. Il explique aux PJ les éléments donnés ci-dessus dans *Connaissance de la rue*, et leur offre une rémunération de 150 po pour mener une opération de nettoyage des catacombes.

Argilos dit au groupe que les doyens avaient autrefois une carte des catacombes, mais qu'elle a été égarée depuis la dernière expédition, qui a eu lieu il y a plusieurs années de cela. Néanmoins, il remet aux aventuriers une clef qui ouvre la trappe en fer permettant de descendre dans les catacombes depuis le temple.

Avant qu'Argilos souhaite bonne chance aux PJ et qu'ils quittent le conseil de la ville, il leur donne une consigne générale, assortie d'un avertissement. Ensuite, il répondra de bonne grâce à toutes les questions, mais n'a aucune information supplémentaire en plus de celles qu'il a déjà données aux PJ.

La consigne générale : ne pas déranger ou détruire les dépouilles ordinaires. Les conseillers d'Argilos lui ont dit que cela risquerait de faire peser une malédiction sur la ville, et c'est d'ailleurs la raison pour laquelle les aventuriers précédents ne se sont pas contentés de brûler tous les cadavres des catacombes. Cette consigne s'applique également à tous les sarcophages que les PJ trouveront, sarcophages qui sont ceux d'anciens dirigeants.

Il y a peu de chances que des objets de valeur aient subsisté sur les cadavres après tout ce temps, mais Argilos les met aussi en garde contre le fait de s'emparer d'objets de valeur inhumés avec le défunt. Un tel vol pourrait lui aussi provoquer une malédiction, contre les aventuriers ou contre la communauté tout entière.

L'avertissement : un puissant fantôme garde une des cryptes privées des catacombes. Le fantôme est bien plus puissant que tout ce que les personnages pourraient rencontrer là-bas et il ne fait pas le moindre doute qu'il les taillera en pièces s'ils commettent la folie de l'attaquer ou de le provoquer. Si on le laisse tranquille, il ne représente aucune menace.

Environnement

Les catacombes sont creusées dans du grès rouge-brun. À l'intérieur, les parois sont lisses et patinées par des siècles d'usure. Une fine couche de sable caillouteux recouvre le sol raboteux et légèrement accidenté.

- Les parois étouffent les sons (+10 au DD des tests de Perception pour écouter) et sont froides au toucher.
- Sauf indication contraire, les plafonds des salles s'élèvent généralement à 3 mètres de hauteur. Une pellicule de suie encrasse les plafonds et le haut des parois. Un test d'Exploration DD 15 permet d'y reconnaître les traces laissées par les innombrables torches qui ont brûlé dans ces tunnels du temps où les catacombes étaient encore utilisées.

Rejoindre les catacombes

La trappe ouvrant sur les catacombes se trouve dans le temple en ruine. Seul le sol dallé de granit et quelques portions de murs subsistent et donnent une idée des dimensions du temple. Il faut passer par le temple pour entrer dans les catacombes.

Lorsque les aventuriers pénètrent dans le temple en ruine, lisez ce qui suit :

Une trappe en fer est visible au milieu des débris du temple effondré. La plaque de fer est tordue et voilée. La trappe a été sortie de ses gonds, apparemment arrachée à l'aide d'outils métalliques.

Lorsque les aventuriers ouvrent la trappe, lisez ce qui suit :

Sous la trappe brisée, un escalier en colimaçon taillé dans le roc s'enfonce dans l'obscurité. Le bord des marches est usé et le centre de chacune creusé à force d'avoir été foulé. Une odeur déplaisante se dégage de l'ouverture.

1 case = 1,50 mètre
10
8
1
3
4
9
5
2
6
7
LES CATACOMBES DE GRÈS
O
S
N
E

Zone 1 : l'entrée

Lorsque les PJ descendent l'escalier et arrivent dans l'entrée des catacombes, lisez ce qui suit :

Au-dessus de vos têtes, des centaines de petites chauves-souris s'agitent. Des monticules de guano jonchent le sol de ce large couloir irrégulier. Une odeur âcre qui vous fait monter les larmes aux yeux imprègne toute cette zone.

Zone 2 : la chapelle (niveau 3)

Des rites funéraires résonnaient autrefois en ces lieux. Désormais, des morts-vivants se terrent dans cette salle et attaquent les vivants qui s'y aventurent. La rencontre tactique débute dès que tous les PJ sont entrés dans la chapelle, ou dès qu'un des PJ découvre une trappe et l'ouvre, comme cela est décrit dans la rencontre.

Rencontre tactique : *La chapelle aux trappes* (cf. page 68).

Zone 3 : les catacombes sud

Lorsque les aventuriers atteignent l'emplacement indiqué par un « 3 » sur le plan, lisez ce qui suit :

Le passage que vous empruntez s'enfonce vers l'ouest sur une certaine distance. Des deux côtés de ce large couloir, trois rangées de niches sont creusées dans les murs et accueillent des piles de restes humains très anciens. Un couloir sinueux de trois mètres de large part vers le nord-est.

En y regardant de plus près, les restes empilés dans les niches ne sont plus qu'un fouillis d'ossements. Environ un corps sur dix s'est momifié naturellement et demeure intact.

Si les personnages examinent un des petits couloirs latéraux, lisez ce qui suit :

Ce couloir est encore plus étroit que le passage principal et n'offre que quelques dizaines de centimètres pour se faufiler entre les niches de pierre creusées dans les parois où s'entassent les dépouilles.

Une fouille minutieuse de chacune de ces ramifications prend 2d10 minutes par passage. Comme Argilos l'avait dit, aucun bien de valeur n'a subsisté au niveau des cadavres.

Zone 4 : la crypte ouest

Lorsque les aventuriers pénètrent dans la crypte, lisez ce qui suit :

Cinq sarcophages massifs reposent sous des centimètres de poussière dans cette pièce circulaire. Des piles de restes humains anciens s'entassent dans les niches creusées dans les parois de la salle.

Ces sarcophages contiennent les membres éminents de la famille régnante de l'ancienne ville.

Les sarcophages sont scellés. Pour en ouvrir un, il faut réussir un test de Force DD 20. Chaque sarcophage contient des ossements et les restes décomposés de riches habits. Le sarcophage sud-ouest contient également un anneau de fer orné d'un petit rubis (30 po).

Zone 5 : la crypte sud-ouest

L'entrée de cette crypte est bloquée par une portion de couloir qui s'est effondrée (l'âme-en-peine de la zone 2 apparaît au milieu de ces décombres au début de la rencontre *La chapelle aux trappes*). En s'y mettant tous, il faut quatre heures d'effort aux PJ pour dégager assez de rochers pour pouvoir ramper dans la crypte.

Ces efforts ne sont guère récompensés. La crypte contient quatre sarcophages, dernières demeures des membres de la famille dirigeante de l'ancienne ville.

Lorsque les PJ dégagent un passage et pénètrent dans la crypte, lisez ce qui suit :

Une salle ronde voûtée héberge quatre sarcophages en fer. Les gisants qui décorent le couvercle des cercueils sont vraisemblablement les portraits des défunts, représentés allongés dans de riches vêtements.

Les couvercles des sarcophages ont été soudés. Un test d'Exploration DD 16 permet à un personnage de remarquer des éraflures sur le bord des sarcophages, traces laissées par d'anciens pilleurs de tombes qui ont tenté en vain d'ouvrir ces lourds cercueils.

Un tas de guenilles et d'ossements se trouve au pied du sarcophage le plus à l'ouest. Il s'agit des restes d'un pilleur de tombes frappé par une antique malédiction. Ces ossements datent de plusieurs centaines d'années.

Zone 6 : la crypte sud-est

Lorsque les aventuriers pénètrent dans cette pièce, lisez ce qui suit :

Quatre grands cercueils en fer reposent dans cette salle circulaire. Les couvercles sont décorés de gisants richement vêtus représentant certainement les défunts.

Les quatre sarcophages qui se trouvent ici sont similaires à ceux de la zone 5 et leurs couvercles sont eux aussi soudés (cf. ci-dessus).

Zone 7 : la crypte nord

Quand les personnages pénètrent dans cette salle, lisez ce qui suit :

Une épaisse couche de poussière recouvre l'endroit, qui contient quatre grands sarcophages et des niches profondes creusées dans les parois où s'empilent les ossements d'humanoïdes.

Ces sarcophages sont similaires à ceux de la zone 4, mais aucun ne contient le moindre trésor.

Zone 8 : l'ossuaire des morts (niveau 3)

Beaucoup des morts sans repos des catacombes se terrent ici. La rencontre tactique débute quand les PJ franchissent la herse à l'extrémité sud de cette zone.

Rencontre tactique : *L'ossuaire des morts* (cf. page 70).

Zone 9 : la crypte du fantôme

Lorsque les PJ s'approchent de la case marquée d'un « 9 » sur le plan, lisez ce qui suit :

Une silhouette fantomatique au visage lugubre et portant une armure apparaît au milieu du passage. « Faites demi-tour, dit l'apparition, ou je priverai votre corps de votre âme. »

Cette apparition est l'esprit sans repos d'Ammaradon, un membre de la garde de l'ancien roi qui ne put empêcher l'assassinat de son souverain. Tourmenté par ce manquement impardonnable, il veille désormais sur le sarcophage du roi.

Le roi est enterré dans une salle située sous ce niveau des catacombes, à laquelle on accède en passant par le milieu d'un des trois passages qui s'ouvrent ici. Cet endroit n'est pas décrit sur la carte car les PJ n'ont pas à s'y rendre et ne s'y essaieront certainement pas.

Ammaradon est un fantôme aux aguets (cf. page 147). Il peut aisément venir à bout d'un groupe de niveau 3. Il n'attaque pas à moins que les PJ l'attaquent ou tentent de passer.

Un test d'Intuition DD 15 révèle qu'Ammaradon est sincère : il espère que les aventuriers ne le forceront pas à s'en prendre à eux.

Il répond aux questions mais en même temps avertit les PJ que son existence fantomatique n'a pas fait grandir sa patience. Il révèle les informations suivantes :

- La crypte qu'il garde ne contient aucun trésor.
- Si les personnages l'affrontent, ils mourront certainement.
- Le roi qu'il servait s'appelait Coronas.
- Ammaradon a manqué à son devoir parce qu'il n'aurait jamais pensé que ses camarades pouvaient projeter d'assassiner le roi.
- Il a tué à lui seul les cinq conspirateurs, mais le roi était déjà mort à ce moment-là.
- Ammaradon ne peut trouver le repos, et ne le désire pas. Il pense qu'il est juste qu'il veille ici pour l'éternité.
- Il ne sait rien à propos des autres morts-vivants qui hantent les lieux. Ils sont assez prudents pour l'éviter. Il pense que ce ne sont que des misérables créatures indignes de son attention.

Cette scène enrichit l'ambiance et est une occasion d'interaction avec les personnages. Quand la scène cesse d'être inquiétante ou tragique, Ammaradon y met fin en déclarant qu'il est arrivé aux limites de sa patience.

Cette scène n'est pas destinée à piéger les personnages en les poussant à affronter une menace qui les dépasse. Si les PJ pensent avoir reçu une incitation à attaquer le fantôme, accordez-leur une autre chance (tests d'Intuition passifs) de comprendre qu'Ammaradon est un adversaire dont ils ne peuvent venir à bout.

Zone 10 : des pilleurs insensés

Lorsque les PJ approchent de l'extrémité nord de ce couloir, lisez ce qui suit :

Les cadavres frais de quatre hommes pauvrement vêtus gisent dans ce couloir. Des burins, des piques, des marteaux et d'autres outils de pilleurs de tombes jonchent le sol tout autour d'eux.

Les corps ont été estropiés à coups de griffes et de crocs et sont partiellement dévorés.

Un test de Perception DD 10 permet de remarquer des outils sur l'un d'eux et d'en déduire que ce sont ces pilleurs qui ont forcé la trappe d'entrée des catacombes.

Un personnage réussissant un test de Connaissance de la rue DD 15 reconnaît ces pauvres diables (vous pouvez accorder un test par cadavre pour donner à plusieurs joueurs l'occasion de se distinguer). Il s'agissait de :

- **Hoff le Costaud**, un bon à rien fils de boucher. Il aimait provoquer des bagarres dans les tavernes, puis s'éclipser dans un coin et faire des paris sur l'issue de la mêlée. Son père, un honnête homme, l'avait récemment chassé de la maison.
- **Fellan le Méridional**, un vantard qui prétendait être un mercenaire célèbre d'un pays lointain. Il n'avait de cesse d'essayer de recruter des aventuriers pour un raid dans un complexe souterrain en dehors de la ville, mais personne de sensé ne pouvait le prendre pour le guerrier expérimenté qu'il prétendait être.
- **Fergus McEll**, était un ivrogne, un pickpocket et un vrai professionnel dans l'art d'écouter aux portes. Il espionnait les aventuriers préparant leurs plans dans les tavernes puis allait vendre ses informations à leurs rivaux en échange d'un coup à boire.
- **Podric**, un jeune homme naïf victime de mauvaises fréquentations. Si beaucoup le considéraient comme un nigaud, un PJ réussissant un test de Connaissance de la rue le connaissait comme un garçon crédule qui souhaitait plus que tout devenir un aventurier.

Trésor : Podric porte un bracelet de pacotille fait d'une lanière de cuir décoré de perles d'argile. Si les PJ le ramènent à son père, qui tient un étal de vêtements d'occasions dans le bazar de la ville, ils recevront les remerciements de ce père éploré. L'homme, clairement embarrassé de n'avoir rien de mieux à leur offrir, leur donnera une couverture élimée d'une valeur de 3 po. Si les PJ refusent poliment son offre, ils seront considérés comme d'honnêtes gens par les marchands du bazar, une réputation qui leur conférera un +2 aux tests de Diplomatie liés au petit commerce dans cette ville.

Rencontre optionnelle : des morts vengeurs

Rencontre de niveau 3 (675 px)

- 3 zombies (brutes de niveau 2, cf. *BF* 274)
- 2 zombies sournois (francs-tireurs de niveau 3, cf. page 196)

Si le groupe traite les corps des pilleurs sans le moindre respect, trois des quatre cadavres se relèvent et attaquent les PJ, s'attirant l'assistance de deux zombies sournois errants.

Conclusion

Si les PJ retournent en ville après l'avoir emporté au cours des deux rencontres tactiques, les représentants du conseil municipal leur donnent leur récompense, assortie d'un certificat louant les services qu'ils ont rendus à la ville.

La chapelle aux trappes

Rencontre de niveau 3 (600 px)

Configuration

1 âme-en-peine (A)
2 zombies sournois (Z)
4 squelettes décrépits (D)

Les anciens doyens de la cité célébraient autrefois leurs rites funéraires dans cette chapelle désaffectée. Son emplacement en fait un lieu d'embuscade idéal pour les morts-vivants de ces catacombes.

Plusieurs squelettes attendent ici, cachés sous des trappes dissimulées dans le sol de la chapelle. Poussés par l'âme-en-peine qui les commande, ils attaquent tous les intrus afin qu'elle puisse finalement transformer ces proies en ombres tourmentées semblables à elle.

N'indiquez pas les trappes sur le quadrillage tant que les aventuriers ne les ont pas repérées. S'ils ne les voient pas (cf. le test de Perception ci-dessous), les trappes ne se révèlent que lorsque les squelettes en jaillissent.

Les créatures préfèrent retarder leur attaque jusqu'à ce que le groupe entier soit bien engagé dans la salle afin de pouvoir l'encercler et s'en prendre facilement aux contrôleurs et aux cogneurs. Toutefois, si un aventurier rentre dans la chapelle, découvre une trappe et l'ouvre, les squelettes n'ont pas d'autre choix que de passer à l'attaque, quelles que soient les positions des PJ. Lorsque l'une ou l'autre de ces situations se produit, déterminez l'initiative.

Lorsque les aventuriers pénètrent dans la salle, lisez ce qui suit :

Vos lumières éclairent une chambre moisie qui forme un long ovale. Des colonnes dégrossies soutiennent le plafond de cette salle qui ne contient pas d'autres aménagements ni aucun mobilier.

Test de Perception

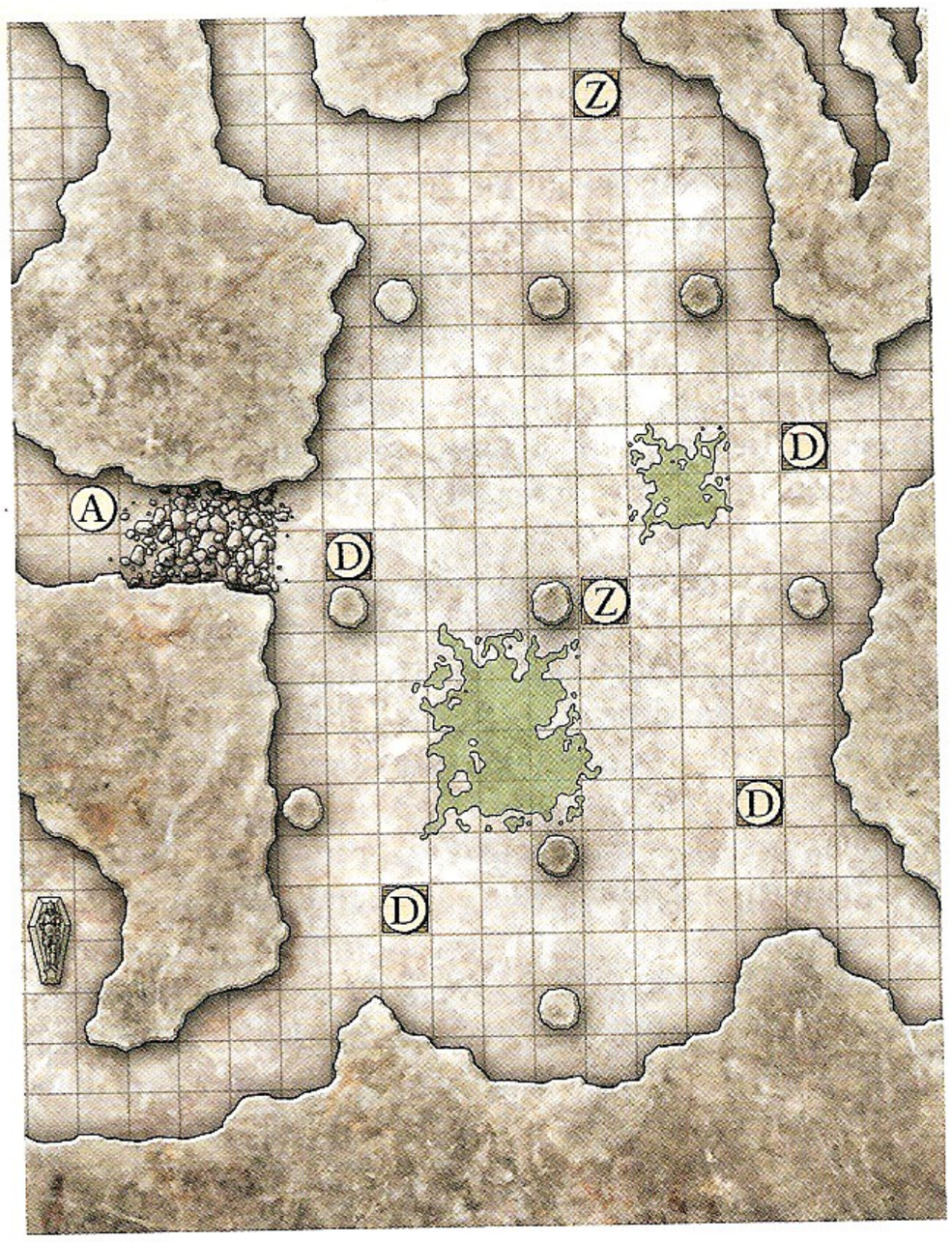
DD 15 : *une vieille trappe de bois, recouverte par une épaisse couche de sable et de gravier, s'ouvre dans le sol. La trappe peut être soulevée grâce à un anneau en bronze.*

Les cases du plan couvertes d'éclaboussures contiennent un élément de terrain, à savoir une souillure sépulcrale. Cet élément ne devient visible et actif que lorsque le combat commence. Il est toutefois possible de percevoir sa présence latente en réussissant un test de Religion passif DD 15.

Test de Religion passif

DD 15 : *les poils de votre nuque se hérissent. Il y a quelque chose de sinistre dans cet endroit, comme si ce lieu concentrait des énergies de mort.*

Indiquez l'endroit où la souillure sépulcrale se manifestera et expliquez à ceux qui ont réussi leur test de Religion passif que ce sentiment de malaise provient de cet endroit.



Âme-en-peine (A)	**Chasseur niveau 5**
Humanoïde ombreux (mort-vivant) de taille M	200 px

Initiative +10 **Sens** Perception +2 ; vision dans le noir
Pv 37 ; **péril** 18
Régénération 5 (si l'âme-en-peine subit des dégâts radiants, sa régénération ne fonctionne pas jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant)
CA 16 ; **Vigueur** 13, **Réflexes** 16, **Volonté** 14
Immunités maladie, poison ; **Résistances** nécrotique 10, immatériel ; **Vulnérabilités** radiant 5 (cf. aussi *régénération*, ci-dessus)
VD vol 6 (stationnaire) ; déphasage ; cf. aussi *survol ombreux*

(+) Contact d'ombre (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique**
+8 contre Réflexes ; 1d6 + 4 dégâts nécrotiques, et la cible est affaiblie (sauvegarde annule).

Avantage de combat ✦ nécrotique
L'âme-en-peine inflige 1d6 dégâts nécrotiques supplémentaires à toute cible contre laquelle elle jouit d'un avantage de combat.

Survol ombreux (mouvement ; rencontre)
L'âme-en-peine se décale jusqu'à 6 cases.

Rejeton âme-en-peine
Tout humanoïde tué par une âme-en-peine se manifeste lui-même sous forme d'âme-en-peine douée de libre arbitre au début du tour de jeu suivant de sa créatrice, apparaissant dans l'espace où il est mort (ou dans l'espace inoccupé le plus proche). Ramener à la vie la créature tuée (par le biais du rituel Rappel à la vie) ne détruit pas l'âme-en-peine engendrée.

Alignement chaotique mauvais **Langues** commun
Compétences Discrétion +11

For 4 (-1)	**Dex** 18 (+6)	**Sag** 10 (+2)
Con 13 (+3)	**Int** 6 (+0)	**Cha** 15 (+4)

4 squelettes décrépits (D) — **Sbire niveau 1**
Animé naturel (mort-vivant) de taille M — 25 px chacun

Initiative +3 **Sens** Perception +2 ; vision dans le noir
Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire.
CA 16 ; **Vigueur** 13, **Réflexes** 14, **Volonté** 13
Immunités maladie, poison
VD 6

⚔ **Épée longue** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+6 contre CA ; 4 dégâts.

➳ **Arc court** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
Distance 15/30 ; +6 contre CA ; 3 dégâts.

Alignement non aligné **Langues** -
For 15 (+2) **Dex** 17 (+3) **Sag** 14 (+2)
Con 13 (+1) **Int** 3 (-4) **Cha** 3 (-4)

Équipement bouclier lourd, épée longue, arc court, carquois de 10 flèches.

2 zombies sournois (Z) — **Franc-tireur niveau 3**
Animé naturel (mort-vivant) de taille M — 150 px chacun

Initiative +6 **Sens** Perception +7 ; vision dans le noir
Pv 45 ; **péril** 22
CA 17 ; **Vigueur** 15, **Réflexes** 17, **Volonté** 14
Immunités maladie, poison ; **Résistances** nécrotique 10 ; **Vulnérabilités** radiant 5
VD 6, escalade 6 (pattes d'araignée) ; cf. aussi *attaque de corps à corps mobile*

⚔ **Coup** (simple ; à volonté)
+8 contre CA ; 1d6 + 5 dégâts.

⚔ **Attaque de corps à corps mobile** (simple ; à volonté)
Le zombie sournois se déplace jusqu'à la moitié de sa VD et effectue une attaque de base de corps à corps à n'importe quel moment de ce déplacement. Il ne provoque pas d'attaques d'opportunité de la part de la cible en s'en éloignant.

Avantage de combat
Le zombie sournois inflige 2d6 dégâts supplémentaires quand il réussit une attaque de corps à corps contre une cible face à laquelle il jouit d'un avantage de combat.

Alignement mauvais **Langues** -
Compétences Discrétion +9
For 15 (+3) **Dex** 17 (+4) **Sag** 12 (+2)
Con 13 (+2) **Int** 5 (-2) **Cha** 3 (-3)

Tactique

Les squelettes décrépits et les zombies combattent jusqu'à ce qu'ils soient détruits. L'âme-en-peine est plus subtile.

Round 1 : les squelettes décrépits commencent par utiliser leur arc court. Les zombies sournois se jettent au corps à corps et espèrent engager les PJ qui aident les autres ou ceux qui infligent beaucoup de dégâts. L'âme-en-peine arrive en traversant les décombres qui bloquent l'accès à la zone 5. Elle apparaît et tente de surprendre le personnage le plus proche du couloir de la zone 5. Rappelez-vous que l'âme-en-peine inflige des dégâts supplémentaires à toute cible contre laquelle elle jouit d'un avantage de combat.

Round 2+ : les squelettes décrépits continuent à tirer à l'arc à moins d'être engagés au corps à corps, auquel cas ils dégainent leur épée longue. Si un PJ qui n'est pas lourdement protégé a été bien diminué par les squelettes ou les zombies, l'âme-en-peine utilise *survol ombreux* pour venir l'attaquer. Elle espère le tuer promptement et utiliser ainsi son pouvoir *rejeton âme-en-peine*.

Particularités de la zone

Lumière : obscurité.

Colonnes : les colonnes de pierre disséminées dans cette pièce confèrent un abri (-2 aux jets d'attaques).

Trappes : une couche de sable et de gravier masque les trappes. Chaque trappe peut être repérée à condition de réussir un test de Perception DD 15 (un test pour chacune).

Lorsque les squelettes jaillissent des trappes, celles-ci restent ouvertes sur le trou en dessous. Si un personnage passe par une de ces cases ou y termine son déplacement, il subit 1d10 dégâts de chute. Le fond de ces fosses est couvert d'ossements récupérés dans les catacombes.

Souillure sépulcrale : cette catacombe est un lieu où l'influence de la Gisombre se manifeste. Lorsqu'un puissant mort-vivant est détruit en Gisombre, il laisse une marque à l'endroit de sa chute. Les endroits porteurs d'une souillure sépulcrale sont plus froids que la température normale des lieux.

Cependant ces marques ne sont pas immédiatement visibles. La souillure sépulcrale apparaît dès qu'un mort-vivant débute son tour de jeu à cet endroit et se manifeste sous la forme d'une brume sombre qui stagne au niveau du sol.

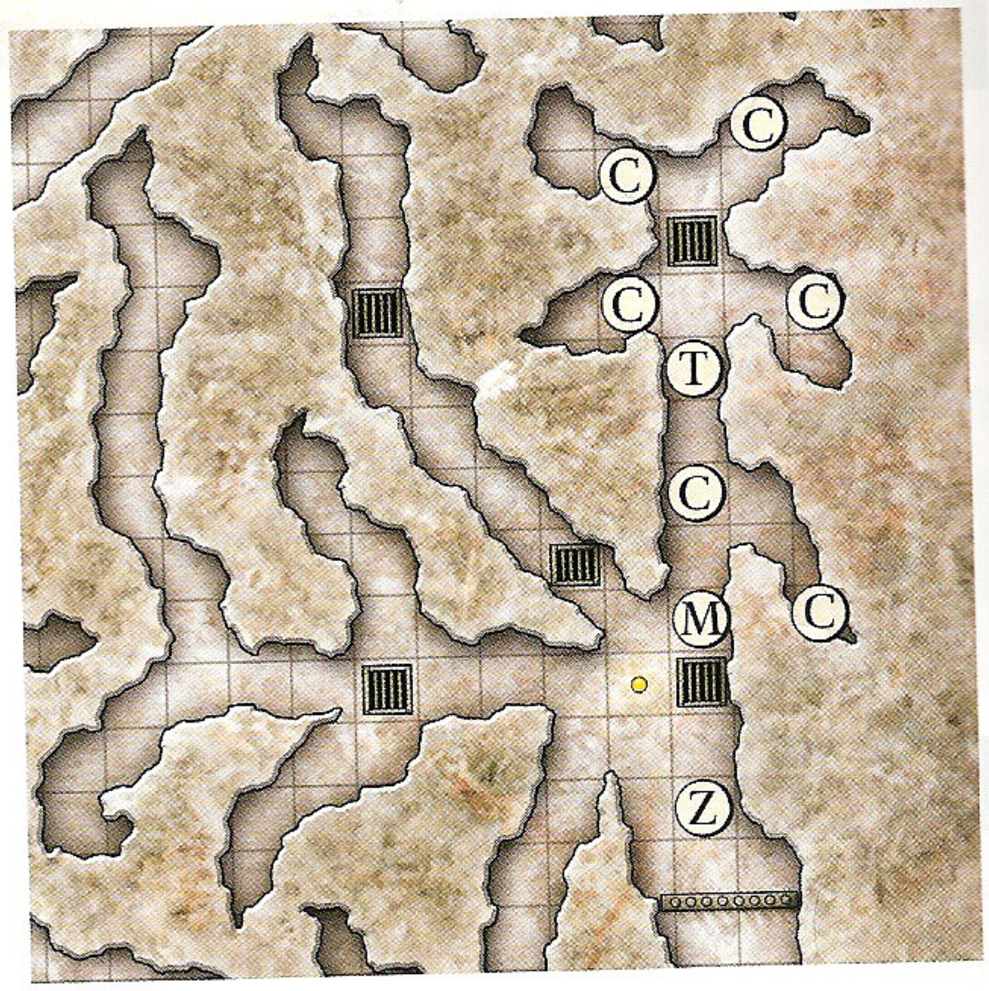
- *Régénération des morts-vivants :* tout mort-vivant de cette rencontre qui se trouve dans un espace occupé par une souillure sépulcrale bénéficie de régénération 5.
- *Bonus nécrotique :* les personnages et créatures utilisant des pouvoirs accompagnés du mot-clé nécrotique et qui se situent dans un espace occupé par une souillure sépulcrale bénéficient d'un +2 aux jets d'attaque.

L'ossuaire des morts

Rencontre de niveau 3 (678 px)

Configuration

1 macchab corrupteur (M)
1 molosse tombal (T)
1 zombie (Z)
6 charognes zombies (C)



La herse indiquée sur le plan est relevée au moment où les PJ s'approchent de la salle. Les morts-vivants présents ici sont allongés dans les niches de pierre creusées dans les parois du couloir et restent immobiles jusqu'à ce que les PJ aient tous passé la herse. Les morts-vivants ne se distinguent en rien des autres cadavres desséchés ou partiellement momifiés qui reposent dans les niches, à l'exception du macchab corrupteur qui se cache dans un tunnel au-dessus du couloir principal (cf. *Particularités de la zone*).

Une fois que les PJ sont entrés dans la salle, les morts-vivants se jettent sur eux depuis les niches en espérant les surprendre. Le zombie fait tomber la herse pour piéger les aventuriers, et le carnage commence. Déterminez l'initiative.

Lorsque les aventuriers arrivent au niveau de la herse, lisez ce qui suit :

Devant vous s'étend une salle qui, pour ce que vous en voyez, ouvre sur différents couloirs dont les parois sont creusées de niches où reposent des corps. À environ six mètres devant vous, une sphère brillante faite dans un matériau ressemblant à du verre ou du cristal est incrustée dans le plafond.

Test de Perception

DD 15 : *les pointes d'une herse relevée dépassent du plafond à l'entrée de cette salle.*

Quand elle est relevée, la herse est bien dissimulée. Si les aventuriers la remarquent, ils peuvent saboter son mécanisme en réussissant un test de Larcin DD 15, ce qui leur évitera de se faire piéger.

6 charognes zombies (C) — **Sbire niveau 3**
Animé naturel (mort-vivant) de taille M — 38 px chacun

Initiative -2 **Sens** Perception -1 ; vision dans le noir
Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire.
CA 13 ; **Vigueur** 13, **Réflexes** 9, **Volonté** 10
Immunités maladie, poison
VD 4

(simple ; à volonté) **Coup**
+6 contre CA ; 5 dégâts.

Alignement non aligné **Langues** -
For 14 (+2) **Dex** 6 (-2) **Sag** 8 (-1)
Con 10 (+0) **Int** 1 (-5) **Cha** 3 (-4)

Zombie (Z) — **Brute niveau 2**
Animé naturel (mort-vivant) de taille M — 125 px

Initiative -1 **Sens** Perception +0 ; vision dans le noir
Pv 40 ; **péril** 20 ; cf. aussi *faiblesse zombie*
CA 13 ; **Vigueur** 13, **Réflexes** 9, **Volonté** 10
Immunités maladie, poison ; **Résistances** nécrotique 10 ; **Vulnérabilités** radiant 5
VD 4

(simple ; à volonté) **Coup**
+6 contre CA ; 2d6 + 2 dégâts.

Étreinte cadavérique (simple ; à volonté)
+4 contre Réflexes ; la cible est étreinte. Les tests visant à se dégager de l'étreinte du zombie sont assortis d'un -5.

Faiblesse zombie
Tout coup critique réussi contre un zombie le fait aussitôt tomber à 0 point de vie.

Alignement non aligné **Langues** -
For 14 (+3) **Dex** 6 (-1) **Sag** 8 (+0)
Con 10 (+1) **Int** 1(-4) **Cha** 3(-3)

Molosse tombal (T) — **Brute niveau 3**
Animé naturel (mort-vivant) de taille M — 150 px

Initiative +2 **Sens** Perception +1 ; vision dans le noir
Pv 54 ; **péril** 27 ; cf. aussi *faiblesse zombie* et *requiem de crocs*
CA 14 ; **Vigueur** 14, **Réflexes** 12, **Volonté** 11
Immunités maladie, poison ; **Résistances** nécrotique 10 ; **Vulnérabilités** radiant 5
VD 8

(simple ; à volonté) **Morsure** ✦ **nécrotique**
+7 contre CA ; 1d6 + 3 dégâts, puis la cible subit 5 dégâts nécrotiques continus (sauvegarde annule) et se retrouve à terre si elle est de taille M ou inférieure.

Requiem de crocs (quand le molosse tombal tombe à 0 point de vie) ✦ **nécrotique**
Le molosse tombal effectue une attaque de morsure contre une cible située à portée d'allonge.

Faiblesse zombie
Tout coup critique réussi contre un molosse tombal le fait aussitôt tomber à 0 point de vie.

Alignement non aligné **Langues** -
For 16 (+4) **Dex** 13 (+2) **Sag** 10 (+1)
Con 14 (+3) **Int** 1 (-4) **Cha** 3 (-3)

Macchab corrupteur (M)	**Artilleur niveau 4**
Animé naturel (mort-vivant) de taille M	175 px

Initiative +3 **Sens** Perception +3 ; vision dans le noir

Puanteur sépulcrale aura 1 ; tout ennemi vivant pris dans l'aura subit un -5 aux jets d'attaque.

Pv 46 ; **péril** 23 ; cf. aussi *explosion mortelle*

Régénération 5 (si le macchab corrupteur subit des dégâts radiants, la régénération ne fonctionne pas jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant)

CA 17 ; **Vigueur** 16, **Réflexes** 14, **Volonté** 14

Immunités maladie, poison ; **Résistances** nécrotique 10 ; **Vulnérabilités** radiant 5

VD 4

Coup (simple ; à volonté)
+8 contre CA ; 1d6 + 3 dégâts.

Globe de corruption (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique**
Le macchab corrupteur lance une boule noire de matière nécrotique. Distance 10 ; +7 contre Réflexes ; 2d6 + 3 dégâts nécrotiques, et la cible est affaiblie (sauvegarde annule).

Explosion mortelle (quand le macchab tombe à 0 point de vie) ✦ **nécrotique**
Le macchab corrupteur explose. Explosion de proximité 1 ; +7 contre Vigueur ; 2d6 + 3 dégâts nécrotiques.

Alignement non aligné **Langues** -

For 16 (+5)	**Dex** 13 (+3)	**Sag** 12 (+3)
Con 16 (+5)	**Int** 4 (-1)	**Cha** 3(-2)

Tactique

Tous les morts-vivants de cette rencontre combattent jusqu'à leur destruction. S'il était intelligent, le macchab corrupteur battrait en retraite dans un recoin du tunnel supérieur une fois ses alliés détruits, mais il ne l'est pas et continue à se battre.

Round 1+ : le zombie allongé dans la niche près de la herse utilise sa première action de mouvement pour abaisser la herse en actionnant le mécanisme de treuil dissimulé dans le mur. À moins qu'il n'en soit empêché par les actions des PJ, il réussit automatiquement.

Les charognes zombies, le zombie et le molosse tombal convergent vers les PJ les plus proches avec l'intention d'attaquer simultanément un maximum de cibles. Les charognes zombies donnent des coups, le zombie utilise *étreinte cadavérique* puis donne des coups au PJ qu'il a étreint, et le molosse tombal mord.

Le macchab corrupteur, qui se trouve dans le couloir au-dessus se déplace entre les ouvertures (indiquées sur la carte par des grilles) pour faire pleuvoir des *globes de corruption* sur les cibles qui paraissent les plus vulnérables. Il dispose d'une ligne de mire et d'une ligne d'effet sur la case en dessous de la grille où il se trouve et dans toutes les cases adjacentes à celle-ci.

Particularités de la zone

Lumière : la sphère lumineuse incrustée au plafond (le cercle plus clair sur le plan) procure une lumière faible dans un rayon de 4 cases. Le reste de la zone est plongé dans l'obscurité.

Herse : un personnage qui actionne le mécanisme de treuil, soulève la herse, ou se glisse sous la herse partiellement relevée déclenche des attaques d'opportunité de la part des ennemis situés dans des cases adjacentes.

Une fois que la herse est baissée, elle peut être relevée de deux manières :

Trouver le mécanisme de treuil caché : un test de Perception DD 16 permet de repérer le mécanisme de treuil dans une niche creusée dans la paroi du couloir. Actionner le mécanisme (action simple) soulève la herse de quelques centimètres, assez pour permettre aux personnages de se glisser dessous en rampant. Actionner le mécanisme une deuxième fois (deuxième action simple) soulève la herse de 1,20 mètre. Un personnage qui fait plus de 1,20 mètre doit se faufiler pour passer dessous. Actionner le mécanisme une troisième fois (troisième action simple) relève la herse jusqu'au plafond.

Soulever la herse : un test de Force DD 17 (action simple) soulève la herse de quelques centimètres, assez pour permettre aux autres personnages de se glisser dessous en rampant. Le personnage qui tient la herse peut ensuite se glisser dessous et la laisser retomber. Garder la herse soulevée plus d'un tour de jeu exige du personnage qu'il effectue à la fin de tout tour de jeu un test de Force DD 15 supplémentaire.

Ouvertures au plafond : un tunnel court dans le plafond en parallèle du couloir principal. Des ouvertures dans son sol permettent de regarder dans le couloir principal. Un macchab corrupteur réside dans ce tunnel du dessus. Lorsque le macchab effectue des attaques depuis ce tunnel en hauteur, il dispose d'un abri contre les attaques provenant d'en bas.

Pour engager le macchab au corps à corps, un personnage doit grimper dans le tunnel du dessus. Pour atteindre une des grilles, il faut réussir un test d'Athlétisme DD 15 (action de mouvement) pour grimper jusque-là, puis un test d'Athlétisme DD 17 (action de mouvement) pour arracher la grille et se hisser dans le tunnel.

Le tunnel dans le plafond s'arrête à la herse. Si la herse est relevée, ses barreaux émergent dans l'extrémité de ce tunnel.

Sphère lumineuse : le cristal qui éclaire partiellement cette zone peut être extrait du plafond par un personnage qui se consacre à cette tâche pendant une minute. Il conserve ses propriétés lumineuses après avoir été enlevé du plafond. Un test d'Arcanes DD 16 permet de l'identifier comme étant un objet magique de valeur modérée (200 po). Si les personnages ne le vendent pas, l'un d'eux peut le conserver et l'utiliser comme source de lumière portative.

LE VALLON DES BATAILLES

Un antre pour cinq aventuriers de niveau 7

La région sauvage que les autochtones surnomment craintivement le vallon des Batailles est jonchée des restes éparpillés de morts de longue date. Durant les dernières années de l'ancien empire, une série de confrontations militaires s'est succédé dans les collines du vallon des Batailles. Lors d'un affrontement qui faisait partie de la campagne désastreuse qui contribua à la chute de Nérath, les légions de l'empire combattirent ici des meutes dévastatrices de gnolls. Le vallon est aujourd'hui une terre hantée que seuls les plus braves osent traverser.

Contexte

Histoire DD 14 : l'érudit Tirian Barbe-Fourchue fit preuve de courage mais pas de sagesse en se construisant une petite maison près du vallon. Il consacra plusieurs décennies à étudier les morts-vivants. Pendant des années, il affirma être à la veille de grandes découvertes qui allaient permettre aux prêtres de débarrasser totalement le monde des morts-vivants. On ne sut jamais vraiment comment il comptait accomplir cela. Barbe-Fourchue disait toujours à ceux qui l'interrogeaient qu'il ne révélerait sa technique secrète que lorsqu'il serait sûr qu'elle fonctionnait bien.

Histoire DD 19 : il y a plusieurs mois, Tirian a déménagé pour s'installer dans le vallon proprement dit. Il pensait que des mesures précises des énergies nécromantiques du vallon pourraient l'aider dans ses recherches. Il espérait découvrir un rituel capable de rompre le lien entre les morts-vivants et la Gisombre. Mais quels qu'aient été les progrès de ses recherches, il a emporté ses secrets dans la tombe.

Connaissance de la rue DD 14 : la semaine dernière, un colporteur du nom de Joachim Cork, qui avait pris un raccourci audacieux en passant en bordure du vallon, fut poursuivi par un Tirian Barbe-Fourchue mort et pourrissant. Joachim raconta que Tirian, qui était son ami, lui avait marmonné des paroles inintelligibles et semblait n'avoir rien gardé de son intelligence ou de sa personnalité. Malgré les risques insensés qu'il prenait pour ses recherches, Joachim dit que Tirian ne redoutait rien de plus que de finir comme une de ces créatures qu'il avait passé sa vie à essayer de détruire.

Amorce : Ramenez-moi la tête de Tirian

Avant de partir pour le vallon, Tirian avait mis sur pied un fonds de garantie et confié sa gestion à Néko Blunt, la tenancière de la taverne où Tirian avait ses habitudes. Néko paiera 3 000 po à quiconque lui ramènera la preuve que le corps mort-vivant de Tirian a été renvoyé au repos éternel. Ayant passé sa vie à étudier les morts-vivants, Tirian n'était ni timoré, ni sentimental : les termes de la récompense que Tirian a arrangée avec Néko spécifient que ceux qui veulent recevoir l'or doivent couper la tête de zombie de Tirian et la ramener à Néko pour identification.

Néko donne une description physique de son ami afin que ceux qui veulent obtenir la récompense puissent identifier le cadavre animé de Tirian. Tirian porte une longue barbe grise divisée en deux touffes et ornée de colliers de perles de bois. Le bras gauche de Tirian porte un tatouage fait de motifs géométriques bleus qui serpentent tout le long du bras.

Environnement

À cette période de l'année, le vallon est balayé par des vents froids et mordants qui descendent des montagnes septentrionales. Une importante chute de neige s'est produite il y a quelques jours. Les vents du nord ont entassé la neige en épaisses congères, laissant pour l'essentiel le sol herbeux dégagé.

Les différents types de terrain sont précisés dans la légende de la carte.

- Les zones de terrain normal consistent en un sol dur et gelé couvert d'une herbe brune couchée, parsemée d'une fine couche de neige.
- La ravine est une petite tranchée de 1,50 mètre de profondeur. Les créatures situées dans les cases de ravine confèrent un avantage de combat aux adversaires qui les attaquent au corps à corps et ne se situent pas eux-mêmes dans des cases de ravine.

UNE TERRE OÙ NAISSENT DES ZOMBIES

Les milliers de morts qui se sont produites dans le vallon ont transformé ce champ de bataille en un lieu où les frontières entre le monde et la Gisombre sont ténues. Les gens qui trépassent ici se relèvent sous la forme de morts-vivants. C'est ce qui est arrivé à Tirian Barbe-Fourchue.

Dans le vallon (la zone entière représentée sur la carte en pleine page), les créatures humanoïdes qui tombent à 5 points de vie ou moins prennent un teint pâle et cireux. Leurs veines s'assombrissent et deviennent visibles sous leur peau de plus en plus translucide. Un voile opaque obscurcit leur regard, et leurs yeux restent ouverts même quand ils sont inconscients.

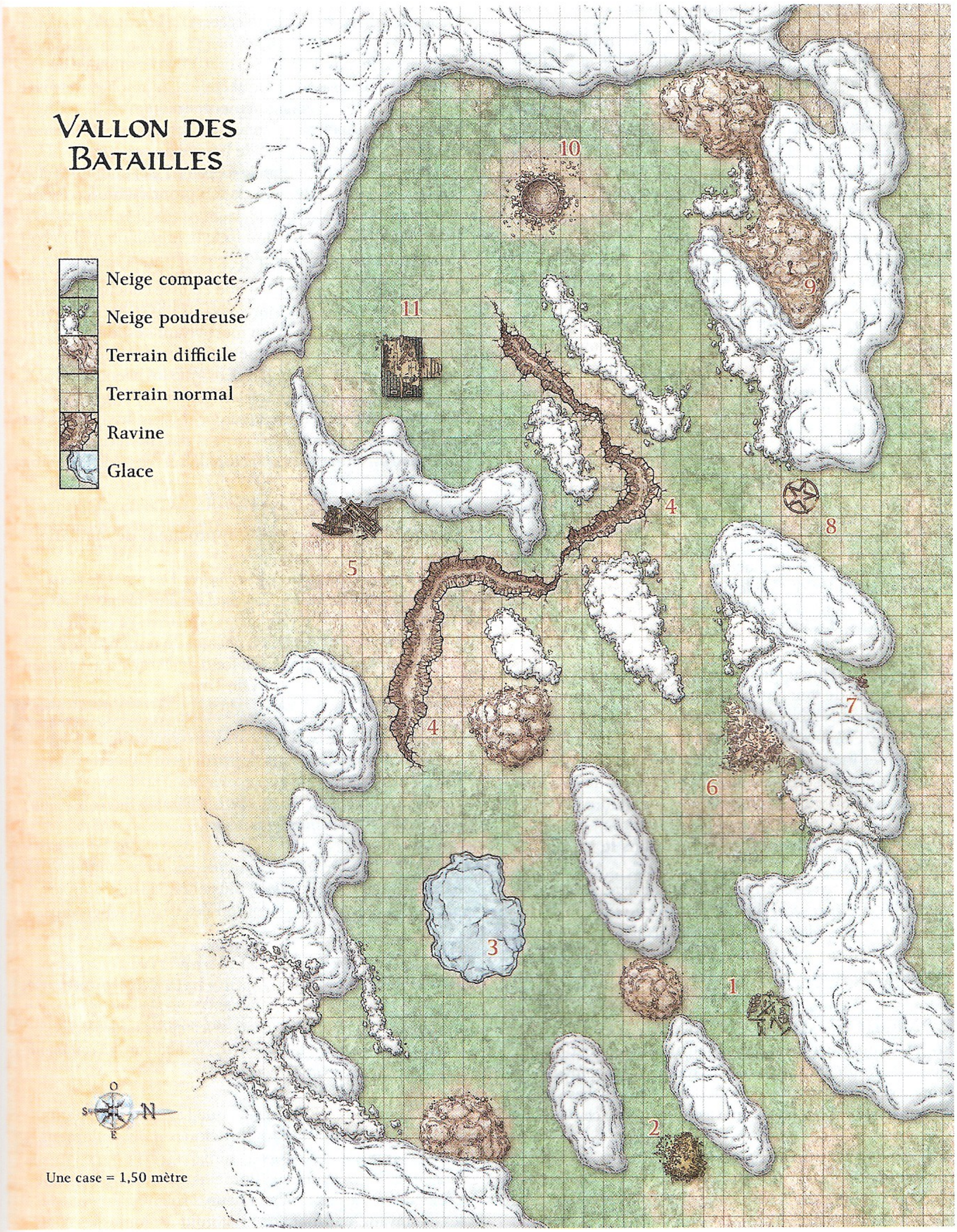
Les créatures humanoïdes qui meurent se transforment en zombies transis (cf. *BF* 275).

Si un PJ meurt dans cet endroit, vous pouvez retarder sa transformation le temps que les autres PJ aient vaincu leurs ennemis ou fui le combat si les choses ont mal tourné. Sinon, un compagnon mort se relève 1 round après son décès. Il s'en prend aux PJ vivants, agissant en dernier dans l'ordre d'initiative. C'est un zombie transi à son maximum de points de vie.

Les victimes d'une transformation en zombie peuvent, après être tombées à 0 point de vie, être ramenées à la vie grâce à un rituel Rappel à la vie. Un joueur dont le personnage est devenu un zombie peut choisir d'incarner son personnage comme étant désormais hanté par les souvenirs flous de ce passage à l'état de mort-vivant, ou ignorer complètement l'incident.

Les pouvoirs de créatures qui réanient les ennemis sous la forme de morts-vivants (comme *rejeton âme-en-peine*) prennent le pas sur l'effet inhérent à ce lieu.

Vallon des Batailles



- Le terrain difficile est encombré par des amas de rochers ou recouvert par 15 centimètres de neige molle. Entrer dans une case de terrain difficile coûte 1 case de déplacement supplémentaire.
- Les congères de neige compacte sont constituées de neige partiellement fondue qui a regelé et forme d'épais blocs de glace. Ces congères font entre 1,50 et 3 mètres de hauteur. On peut les escalader en réussissant un test d'Athlétisme DD 14, et elles peuvent supporter le poids d'une créature de taille M ou inférieure. Une fois que l'on a grimpé sur le haut d'une congère il est possible de s'y déplacer, mais il s'agit d'un terrain difficile.
- Les tas de neige poudreuse font entre 1,50 et 3 mètres de hauteur, et ne peuvent supporter le poids d'un combattant. Quiconque tente d'escalader un de ces monticules s'enfonce dans la neige. Les tas de neige poudreuse constituent un terrain bloquant et ne peuvent être traversés. Un personnage qui tombe dans la neige molle doit réussir un test d'Athlétisme DD 19 et entreprendre une action simple et une action de mouvement pour revenir dans la case adjacente la plus proche de celle où il est tombé.
- La glace est un terrain éprouvant. Un test d'Acrobaties DD 19 permet à un personnage de se déplacer à sa VD sur la glace. Il doit effectuer un nouveau test à chaque fois qu'il se déplace. Un personnage qui rate son test se retrouve à terre dans la case de glace qu'il occupe. Les cases de glace sur la carte représentent une mare gelée qui est le lieu d'une rencontre avec combat (cf. ci-après la description de la zone 3, ainsi que la rencontre *Embuscade à la mare*, page 76).

Si les PJ acceptent de mettre fin à l'errance mort-vivante de Tirian afin de toucher la récompense, ils arrivent dans le lieu où Néko pense qu'il avait installé sa cabane de fortune. Pendant le trajet, les PJ peuvent entendre des plaintes inexpliquées ou ressentir à une ou deux occasions des frissons glacés, mais en dehors de cela leur voyage depuis la ville se déroule sans incident.

Lorsque les PJ arrivent finalement dans le vallon, lisez ce qui suit :
L'endroit consiste en une succession de collines basses. Une couche de neige épaisse recouvre le sol et l'air est froid, mais pas trop vif. Des rafales de vent balayent les lieux par intermittence, avec un son qui ressemble en tout point à la plainte gémissante d'un prédateur en chasse.

Zone 1 : un tas d'armes

En cet endroit se trouve un tas informe d'armes et de pièces d'armure inutilisables. Ces reliques des combats sont disséminées un peu partout dans le vallon. Les aventuriers tombent ici sur un vaste étalage de ces vestiges.

Lorsque les aventuriers arrivent en vue du monticule, lisez ce qui suit :
Près d'une congère, des dizaines de vieilles armes et pièces d'armure rouillées jonchent le sol.

Ces armes et armures n'ont aucune valeur à la revente.

Zone 2 : un tas de détritus

Lorsque les aventuriers arrivent en vue du tas d'ordures, lisez ce qui suit :
Un tas de détritus indéfinissables emplit une petite dépression.

Un test d'Histoire DD 15 permet à un personnage de conclure que ces détritus, qui étaient autrefois enterrés, sont les ordures d'un campement remontant à l'époque des guerres impériales. Un test de Perception DD 15 permet de trouver une vieille boucle de ceinture, quelques pièces de monnaie (5 pa et 7 pc) et un pichet sur lequel est gravé le nom de son propriétaire, le « Sergent Pétrus ».

Zone 3 : la mare gelée (niveau 6)

Cette mare est recouverte d'une épaisse couche de glace. La glace dissimule des morts-vivants qui se cachent sous les eaux, tandis qu'un autre mort-vivant s'est déphasé sous le sol à proximité et que deux autres se sont cachés derrière une congère. Lorsque les aventuriers s'approchent de l'endroit ou s'engagent sur la glace, ils déclenchent la rencontre tactique et les morts-vivants les prennent en embuscade.

Rencontre tactique : *Embuscade à la mare* (cf. page 76).

Zone 4 : la ravine

Lorsque les personnages s'approchent de la ravine, lisez ce qui suit :
Un petit fossé serpente entre les congères. Des restes de vieux détritus jonchent le fond peu profond de cette ravine.

Un test de Perception DD 8 permet de remarquer des fragments d'os rongés au fond de la ravine. Ces ossements ne sont pas ceux de Tirian.

Zone 5 : des vestiges de balistes

Lorsque les aventuriers s'approchent de cette zone, lisez ce qui suit :
Des ferrures rouillées émergent du sol. D'autres morceaux d'un engin sont manifestement enterrés ici.

Un test d'Histoire DD 19 identifie ces pièces en fer comme étant les vestiges de plusieurs balistes, dont les parties en bois se sont décomposées depuis longtemps.

Zone 6 : un tas d'ossements

Quand les aventuriers s'approchent de ce monticule, lisez ce qui suit :
Une grande quantité d'ossements sont empilés sur le sol. Ils forment un monticule de trois mètres de hauteur, qui comprend de nombreux crânes humanoïdes.

Un test de Soins DD 19 révèle que l'âge des ossements va d'une centaine d'années à quelques mois seulement. Le tas comporte des restes d'animaux (cerfs, ours, loups), ainsi que des ossements d'humains, de nains, d'elfes, de drakéides et de gnolls. Quelqu'un a soigneusement trié les os suivant leur fonction anatomique : toutes les côtes sont rangées ici, tous les bassins là, etc.

Zone 7 : un cadavre gelé

Quand les personnages s'approchent de cet endroit, lisez ce qui suit :
Un corps gelé est couché dans la neige, tenant encore dans son poing serré un morceau de parchemin.

Le corps est celui d'un homme d'une cinquantaine d'années qui n'a ni barbe ni tatouage. Il a eu la folie de venir seul ici pour gagner la récompense offerte par Néko.

Un test d'Arcanes DD 20 révèle que le parchemin comporte une inscription magique similaire au rituel Préservation des morts. Il est censé empêcher le corps d'être réanimé après sa mort. Si le parchemin est ôté de la main du défunt, il perd tout son pouvoir magique. Le cadavre se relève une minute plus tard en grognant des sons inarticulés, puis son corps gelé, incapable de supporter la tension de cette réanimation sous forme de zombie, se brise en mille morceaux.

Zone 8 : un cercle de protection

Lorsque les PJ s'approchent de ces symboles mystérieux, lisez ce qui suit :
Quelqu'un a inscrit dans la terre cette inscription mystique. La terre a été remuée et le dessin est en grande partie effacé.

Un test d'Arcanes DD 21 révèle qu'il s'agit d'une tentative ratée de créer un cercle magique ou des vestiges d'un rituel interrompu.

Zone 9 : la tête baragouineuse

Lorsque les PJ arrivent en vue du pieu, lisez ce qui suit :
Un pieu de bois est enfoncé dans le sol caillouteux. Une tête humaine noircie et abîmée est plantée à son sommet.

Tête baragouineuse — **Mitrailleur niveau 7**
Piège — 300 px

Cette tête tranchée s'anime et crache des imprécations et des blasphèmes incompréhensibles sur les créatures qui s'approchent d'elle.

Piège : cette tête maudite fouille l'esprit de sa cible à la recherche de souvenirs qu'elle intègre ensuite dans de terrifiantes menaces psychiques.

Perception
✦ DD 19 : le personnage remarque que la tête se crispe, et que ses lèvres remuent de temps en temps.

Déclencheur
Lorsqu'un personnage s'approche dans un rayon de 2 cases de la tête, celle-ci commence à baragouiner et à hurler, puis passe à l'attaque.

Attaque ✦ psychique
Réaction immédiate ou **action simple** **Proximité** explosion 2
Cible : chaque créature vivante prise dans l'explosion
Attaque : +10 contre Volonté
Réussite : 2d10 dégâts psychiques. Après l'attaque initiale, la tête baragouineuse répète cette attaque à chaque round au prix d'une action simple, à un décompte d'initiative de 1 point de plus que le décompte d'initiative le plus élevé des PJ.

Contre-mesures
✦ La tête peut être détruite. Elle a les caractéristiques suivantes : CA 10, Vigueur 5, Réflexes 10, et 50 points de vie. Elle est immunisée contre les dégâts nécrotiques et a une vulnérabilité radiante 10.

Zone 10 : le cratère fumant (niveau 7)

Ce vestige de l'ancienne guerre est encore empreint de maléfice et dégage en permanence un panache de fumée nauséabonde. Ce cratère entouré de débris de roche marque l'emplacement d'un terrible engin de siège magique utilisé durant l'ancienne guerre. Les PJ déclenchent la rencontre tactique lorsqu'ils s'approchent dans un rayon de 2 cases d'une des créatures rôdant autour du cratère.

Rencontre tactique : *Autour du cratère* (cf. page 78).

Zone 11 : la cabane détruite

Lorsque les aventuriers se rapprochent de la cabane, lisez ce qui suit :
Cette grossière cabane en bois a été partiellement détruite, comme si des mains s'étaient acharnées contre elle. Parmi les planches et les meubles brisés, les fragments d'un manuscrit, déchiqueté en petits morceaux illisibles, jonchent le sol comme des flocons de neige.

Tirian a vécu ici durant sa malheureuse mission dans le vallon. Il n'avait emporté aucun objet de valeur avec lui, et ses biens personnels ont été dispersés un peu partout.

Si les personnages fouillent cet endroit avant d'arriver au cratère fumant (zone 10), ils dérangent les deux macchabs corrupteurs qui se cachent ici et déclenchent la rencontre tactique associée au cratère.

Rencontre tactique : *Autour du cratère* (cf. page 78).

Où se trouve Tirian ?

Le zombie Tirian fait partie des ennemis lors de la deuxième rencontre tactique que les personnages affrontent.

Si le groupe effectue la rencontre *Embuscade à la mare* en dernier, Tirian est un des macchabs corrupteurs. Quand il explose, sa tête demeure suffisamment intacte pour pouvoir être ramenée à Néko et empocher la récompense.

Si le groupe effectue la rencontre *Autour du cratère* en dernier, Tirian est le zombie transi.

Conclusion

Une fois que les PJ ont ramené la tête de Tirian à Néko, celle-ci organise dans sa taverne une veillée en mémoire de son ami. Les amis du savant se retrouvent pour l'honorer, et Néko remet aux aventuriers la récompense de 3 000 po.

Embuscade à la mare

Rencontre de niveau 6 (1 276 px)

Configuration

1 mastodonte zombie (Z)
1 âme-en-peine démente (A)
1 zombie de l'effroi (E)
2 macchabs corrupteurs (M)
2 soldats squelettes (S)

Dissimulés dans les eaux glaciales d'une mare à la surface gelée, les morts-vivants du vallon des Batailles attendent dans une immobilité amorphe qu'arrivent de nouvelles victimes. Ils sont cachés.

Lorsque les aventuriers arrivent dans cette zone, lisez ce qui suit :

Une étendue d'herbe brune battue par le vent est interrompue par l'éclat du soleil (ou de la lune) se reflétant sur une couche de glace.

Lorsqu'un des personnages arrive dans une case adjacente à l'un des morts-vivants immergés ou s'aventure sur la glace, les morts-vivants déclenchent leur embuscade. Un personnage peut éviter d'être surpris en réussissant un test de Perception passif DD 24.

Placez les morts-vivants sur le plan à mesure qu'ils se révèlent au groupe.

Le mastodonte zombie, le zombie de l'effroi et les soldats squelettes jaillissent de la glace. L'âme-en-peine démente surgit du sol, et les macchabs corrupteurs bondissent de derrière une congère.

Mastodonte zombie (Z) — **Brute niveau 8**
Animé naturel (mort-vivant) de taille G — 350 px

Initiative +2 — **Sens** Perception +3 ; vision dans le noir
Pv 88 ; **péril** 44 ; cf. aussi *increvable*
CA 20 ; **Vigueur** 23, **Réflexes** 17, **Volonté** 18
Immunités maladie, poison ; **Résistances** nécrotique 10 ; **Vulnérabilités** radiant 10
VD 4

coup (simple ; à volonté)
Allonge 2 ; +12 contre CA ; 2d8 + 5 dégâts.

Bourrade du zombie (simple ; recharge ⚅)
Allonge 2 ; vise une créature de taille M ou inférieure ; +12 contre CA ; 4d8 + 5 dégâts, et la cible se retrouve à terre.

Increvable (la première fois que le zombie tombe à 0 point de vie)
Effectuez un nouveau test d'initiative pour le mastodonte zombie. À son tour de jeu suivant, il se relève (action de mouvement) avec 44 points de vie.

Alignement non aligné — **Langues** -

For 21 (+9)	**Dex** 6 (+2)	**Sag** 8 (+3)
Con 18 (+8)	**Int** 1 (-1)	**Cha** 3(+0)

Âme-en-peine démente (A) — **Contrôleur niveau 6**
Humanoïde ombreux (mort-vivant) de taille M — 250 px

Initiative +8 — **Sens** Perception +6 ; vision dans le noir
Murmures de folie (psychique) aura 3 ; les créatures assourdies sont immunisées ; tout ennemi pris dans l'aura au début de son tour de jeu subit 5 dégâts psychiques et est hébété jusqu'au début de son tour de jeu suivant. Si l'âme-en-peine démente subit des dégâts radiants, l'aura est annulée jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.
Pv 54 ; **péril** 27
CA 18 ; **Vigueur** 15, **Réflexes** 18, **Volonté** 17
Immunités maladie, poison ; **Résistances** nécrotique 10, immatériel ; **Vulnérabilités** radiant 5 (cf. aussi *murmures de folie*, ci-dessus)
VD vol 6 (stationnaire) ; déphasage

Caresse de la folie (simple ; à volonté) ✦ **psychique**
+8 contre Volonté ; 1d6 + 5 dégâts psychiques, et la cible subit un -2 en Volonté (sauvegarde annule).

Contact du chaos (simple ; recharge ⚄ ⚅) ✦ **psychique**
+9 contre Volonté ; 2d6 + 4 dégâts psychiques, puis la cible se déplace jusqu'à sa VD et effectue une attaque de base de corps à corps contre son allié le plus proche au prix d'une action libre.

Rejeton âme-en-peine
Tout humanoïde tué par une âme-en-peine démente se manifeste lui-même sous forme d'âme-en-peine démente douée de libre arbitre au début du tour de jeu suivant de sa créatrice, apparaissant dans l'espace où il est mort (ou dans l'espace inoccupé le plus proche). Ramener à la vie la créature tuée (par le biais du rituel Rappel à la vie) ne détruit pas l'âme-en-peine engendrée.

Alignement chaotique mauvais — **Langues** commun
Compétences Discrétion +13

For 6 (+1)	**Dex** 20 (+8)	**Sag** 6 (+1)
Con 12 (+4)	**Int** 11 (+3)	**Cha** 19 (+7)

Zombie de l'effroi (E) — **Soldat niveau 5**
Animé naturel (mort-vivant) de taille M — 200 px

Initiative +3 — **Sens** Perception +3 ; vision dans le noir
Pv 66 ; **péril** 33 ; cf. aussi *increvable*
CA 21 ; **Vigueur** 19, **Réflexes** 15, **Volonté** 16
Immunités maladie, poison ; **Résistances** nécrotique 10 ; **Vulnérabilités** radiant 5 ; cf. aussi *faiblesse zombie*
VD 5

Épée longue (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+12 contre CA ; 1d8 + 5 dégâts.

Étreinte cadavérique (simple ; à volonté)
+10 contre Réflexes ; la cible est étreinte. Les tests visant à se dégager sont assortis d'un -5.

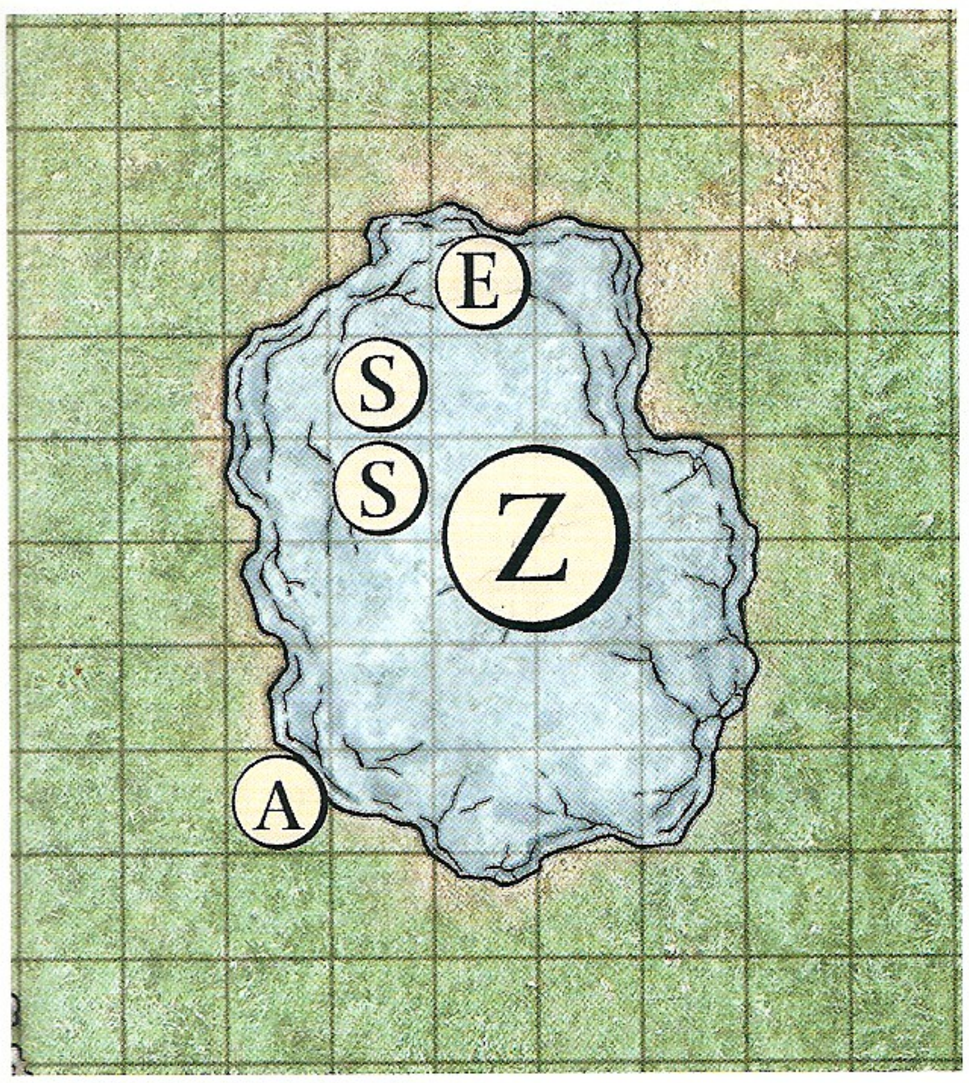
Increvable
Si le zombie de l'effroi tombe à 0 point de vie à cause d'une attaque n'infligeant pas de dégâts de feu ou radiants, il n'est pas détruit. Le zombie se retrouve au sol et semble détruit, mais il se relève avec 10 points de vie au début de son tour de jeu suivant.

Faiblesse zombie
Un coup critique réussi contre un zombie de l'effroi le fait aussitôt tomber à 0 point de vie.

Alignement non aligné — **Langues** -

For 15 (+4)	**Dex** 9 (+1)	**Sag** 12 (+3)
Con 18 (+6)	**Int** 3 (-2)	**Cha** 4 (-1)

Équipement harnois, bouclier lourd, épée longue



2 macchabs corrupteurs (M) **Artilleur niveau 4**
Animé naturel (mort-vivant) de taille M 175 px chacun

Initiative +3 **Sens** Perception +3 ; vision dans le noir
Puanteur sépulcrale aura 1 ; les ennemis vivants pris dans l'aura subissent un -5 aux jets d'attaque.
Pv 46 ; **péril** 23 ; cf. aussi *explosion mortelle*
Régénération 5 (si le macchab corrupteur subit des dégâts radiants, sa régénération ne fonctionne pas jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant)
CA 17 ; **Vigueur** 16, **Réflexes** 14, **Volonté** 14
Immunités maladie, poison ; **Résistances** nécrotique 10 ; **Vulnérabilités** radiant 5
VD 4

Coup (simple ; à volonté)
+8 contre CA ; 1d6 + 3 dégâts.

Globe de corruption (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique**
Le macchab corrupteur lance une boule noire de matière nécrotique. Distance 10 ; +7 contre Réflexes ; 2d6 + 3 dégâts nécrotiques, et la cible est affaiblie (sauvegarde annule).

Explosion mortelle (quand le macchab tombe à 0 point de vie) ✦ **nécrotique**
Le macchab corrupteur explose. Explosion de proximité 1 ; +7 contre Vigueur ; 2d6 + 3 dégâts nécrotiques.

Alignement non aligné **Langues** -
For 16 (+5) **Dex** 13 (+3) **Sag** 12 (+3)
Con 16 (+5) **Int** 4 (-1) **Cha** 3(-2)

2 soldats squelettes (S) **Sbire niveau 6**
Animé naturel (mort-vivant) de taille M 63 px chacun

Initiative +6 **Sens** Perception +5 ; vision dans le noir
Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire.
CA 21 ; **Vigueur** 18, **Réflexes** 19, **Volonté** 18
Immunités maladie, poison
VD 6

Épée longue (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+11 contre CA ; 5 dégâts.

Arc court (simple ; à volonté) ✦ **arme**
Distance 15/30 ; +11 contre CA ; 4 dégâts.

Alignement non aligné **Langues** -
For 15 (+5) **Dex** 17 (+6) **Sag** 14 (+5)
Con 13 (+4) **Int** 3 (-1) **Cha** 3 (-1)
Équipement bouclier lourd, épée longue, arc court, carquois de 10 flèches

Tactique

Les morts-vivants ne sont pas gênés par le fait de combattre dans un mètre d'eau glacé et jouissent d'un avantage de combat contre les personnages qui sont tombés dans la mare ou qui y ont été tirés.

Round 1+ : les personnages qui se trouvent sur la glace quand l'attaque se produit ont une chance de tomber dans l'eau glacée (cf. *Particularités de la zone*). Si un seul personnage est dans l'eau, le zombie de l'effroi attaque ce personnage. Si deux ou trois personnages sont dans l'eau, les soldats squelettes viennent eux aussi les attaquer. Si quatre ou cinq personnages sont dans l'eau, le mastodonte zombie vient en plus les affronter.

Si des personnages sont adjacents à la mare, les morts-vivants qui en surgissent se déplacent jusqu'à eux et tentent de les traîner dans l'eau, mais il leur faut réussir un test opposé d'Athlétisme. Chaque mort-vivant n'essaye cette tactique qu'une seule fois, après quoi il monte sur la terre ferme pour se battre si sa tentative a échoué. Si aucun personnage n'est assez près de l'eau pour qu'ils utilisent cette tactique, les morts-vivants gagnent immédiatement la terre ferme pour se battre.

Le mastodonte zombie utilise *bourrade du zombie*, le zombie de l'effroi utilise *étreinte cadavérique*, et les soldats squelettes frappent de leur épée longue, à moins de se trouver sur la terre ferme et de ne pas être engagés au corps à corps, auquel cas ils utilisent leurs arcs courts.

L'âme-en-peine démente se positionne pour affecter le plus de PJ possible avec *murmures de folie* et utilise *contact du chaos* contre les cibles en armure lourde ou qui lui semblent faciles. Les macchabs corrupteurs attaquent à distance avec *globe de corruption*. Ils donnent des coups s'ils sont engagés au corps à corps et se désengagent dès que possible pour recommencer à utiliser *globe de corruption*.

Particularités de la zone

Lumière : variable selon l'heure du jour : vive, faible ou obscurité.

Ravine, terrain difficile, neige compacte, neige poudreuse : cf. *Environnement*, page 72.

Mare gelée (glace) : la glace est un terrain éprouvant. Un test d'Acrobaties DD 19 permet à un personnage de se déplacer à sa VD sur la glace. Un personnage qui rate son test se retrouve à terre dans la première case de glace dans laquelle il entre. La glace supporte le poids d'un personnage jusqu'à ce que les morts-vivants situés sous la surface passent à l'attaque ou jusqu'à ce que la glace elle-même soit attaquée.

Mare gelée (eau) : les personnages situés sur la glace au moment où les morts-vivants passent à l'attaque doivent réussir un test d'Acrobaties DD 14 sous peine de glisser et de tomber dans l'eau. Un personnage qui rate son test peut éviter de tomber dans l'eau en choisissant à la place de se retrouver à terre sur la glace. Il doit alors ramper jusqu'à la terre ferme ; s'il se relève, la glace se rompt et il tombe dans la mare.

Si un personnage débute son tour de jeu dans l'eau, il subit 5 dégâts de froid. Considérez l'eau glacée de la mare comme un terrain difficile (pour les personnages, pas pour les morts-vivants).

Autour du cratère

Rencontre de niveau 6 (1 200 px)

Configuration

1 zombie transi (Z)
2 macchabs corrupteurs (M)
2 zombies ailés (A)
5 dévoreurs de carcasses (D)

Des morts-vivants errent ou volettent (dans le cas des zombies ailés) sans but apparent autour du cratère fumant. Lorsqu'ils réalisent l'intrusion des aventuriers, ils saisissent cette occasion qui leur est offerte de s'attaquer à des vivants.

Positionnez les créatures aux emplacements indiqués sur le plan, puis déterminez l'initiative.

Lorsque les aventuriers arrivent en vue de cette zone, lisez ce qui suit :

Une bande hétéroclite de cadavres animés aux yeux vides tourne sans but autour d'un cratère fumant, suivant son panache de fumée verdâtre emporté par des vents changeants. Certains de ces morts-vivants gémissent en mesure, comme s'ils chantaient quelque ancienne marche militaire. Deux d'entre eux volettent dans les airs portés par d'immenses ailes de chauve-souris. Quelques cadavres portent des lambeaux de vieux uniformes et paraissent particulièrement anciens. D'autres morts-vivants sont moins décomposés et semblent plus récents. Des espèces de loups à face de rat couverts de sang rôdent alentour.

Zombie transi (Z) — **Soldat niveau 6**
Animé naturel (froid, mort-vivant) de taille M — 250 px

Initiative +5 **Sens** Perception +3 ; vision dans le noir
Aura transie (froid) aura 2 ; toute créature qui entre dans l'aura ou y débute son tour de jeu subit 5 dégâts de froid. Les dégâts se cumulent si plusieurs *auras transies* se chevauchent.
Pv 71 ; **péril** 35 ; cf. aussi *explosion mortelle*
CA 22 ; **Vigueur** 20, **Réflexes** 16, **Volonté** 16
Immunités maladie, poison ; **Résistances** froid 10, nécrotique 10 ; **Vulnérabilités** feu 5, radiant 5
VD 4

Coup (simple ; à volonté) ✦ **froid**
+11 contre CA ; 1d6 + 4 dégâts, puis la cible est immobilisée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du zombie transi et subit 5 dégâts de froid continus (sauvegarde annule) ; cf. aussi *faucheur de glace*.

Explosion mortelle (quand le zombie transi tombe à 0 point de vie) ✦ **froid**
Le zombie transi explose. Explosion de proximité 1 ; +9 contre Vigueur ; 2d6 + 2 dégâts de froid, et la cible est ralentie (sauvegarde annule).

Faucheur de glace ✦ **froid**
Le zombie transi inflige 5 dégâts de froid supplémentaires aux créatures immobilisées.

Alignement non aligné **Langues** -
For 19 (+7) **Dex** 10 (+3) **Sag** 10 (+3)
Con 15 (+5) **Int** 2 (-1) **Cha** 6 (+1)

2 macchabs corrupteurs (M) — **Artilleur niveau 4**
Animé naturel (mort-vivant) de taille M — 175 px chacun

Initiative +3 **Sens** Perception +3 ; vision dans le noir
Puanteur sépulcrale aura 1 ; tout ennemi vivant pris dans l'aura subit un -5 aux jets d'attaque.
Pv 46 ; **péril** 23 ; cf. aussi *explosion mortelle*
Régénération 5 (si le macchab corrupteur subit des dégâts radiants, sa régénération ne fonctionne pas jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant)
CA 17 ; **Vigueur** 16, **Réflexes** 14, **Volonté** 14
Immunités maladie, poison ; **Résistances** nécrotique 10 ; **Vulnérabilités** radiant 5
VD 4

Coup (simple ; à volonté)
+8 contre CA ; 1d6 + 3 dégâts.

Globe de corruption (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique**
Le macchab corrupteur lance une boule noire de matière nécrotique. Distance 10 ; +7 contre Réflexes ; 2d6 + 3 dégâts nécrotiques, et la cible est affaiblie (sauvegarde annule).

Explosion mortelle (quand le macchab tombe à 0 point de vie) ✦ **nécrotique**
Le macchab corrupteur explose. Explosion de proximité 1 ; +7 contre Vigueur ; 2d6 + 3 dégâts nécrotiques.

Alignement non aligné **Langues** -
For 16 (+5) **Dex** 13 (+3) **Sag** 12 (+3)
Con 16 (+5) **Int** 4 (-1) **Cha** 3 (-2)

2 zombies ailés (A) — **Franc-tireur niveau 4**
Animé naturel (mort-vivant) de taille M — 175 px chacun

Initiative +6 **Sens** Perception +2 ; vision dans le noir
Pv 54 ; **péril** 27 ; cf. aussi *faiblesse zombie*
CA 17 ; **Vigueur** 16, **Réflexes** 16, **Volonté** 14
Immunités maladie, poison ; **Résistances** nécrotique 10 ; **Vulnérabilités** radiant 5
VD 4, vol 4 (maladroit)

Coup (simple ; à volonté)
+9 contre CA ; 1d8 + 2 dégâts.

Charge volante
Quand il vole, le zombie ailé inflige 2d6 dégâts supplémentaires s'il réussit une attaque de charge.

Faiblesse zombie
Tout coup critique réussi contre un zombie ailé le fait aussitôt tomber à 0 point de vie.

Alignement non aligné **Langues** -
For 14 (+4) **Dex** 14 (+4) **Sag** 10 (+2)
Con 14 (+4) **Int** 1 (-3) **Cha** 3 (-2)

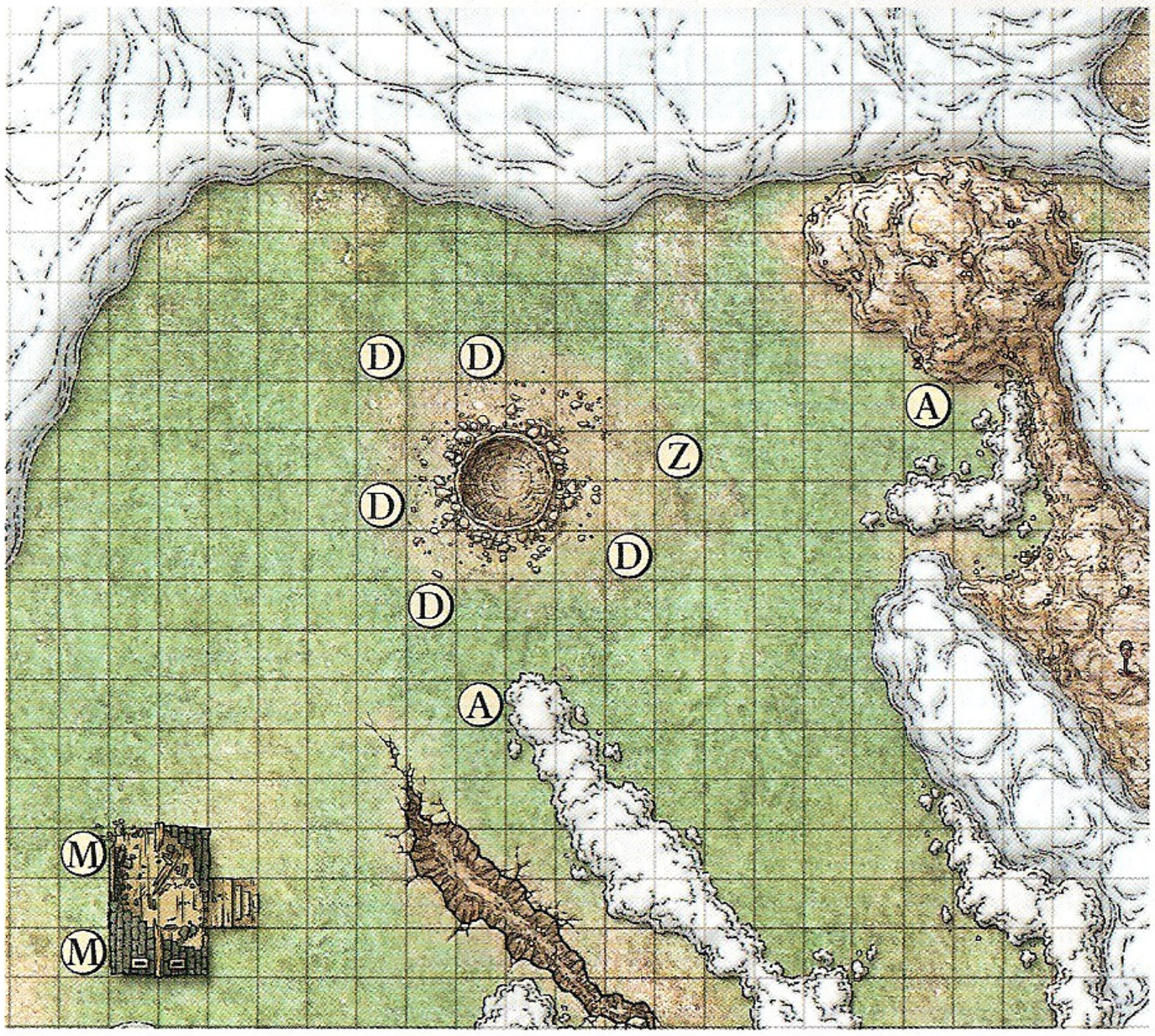
5 dévoreurs de carcasses (D) — **Sbire niveau 5**
Animé naturel (mort-vivant) de taille P — 50 px chacun

Initiative +5 **Sens** Perception +8 ; vision dans le noir
Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire.
CA 21 ; **Vigueur** 19, **Réflexes** 17, **Volonté** 15
Immunités maladie, poison ; **Résistances** nécrotique 10 ; **Vulnérabilités** radiant 5
VD 6, fouissage 4

Morsure (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique**
+12 contre CA ; 5 dégâts nécrotiques.

Frénésie sanguinaire (libre, quand un ennemi adjacent tombe en péril ; à volonté) ✦ **nécrotique**
Le dévoreur de carcasses effectue une attaque de base de corps à corps contre l'ennemi en question.

Alignement non aligné **Langues** -
For 19 (+6) **Dex** 16 (+5) **Sag** 12 (+3)
Con 14 (+4) **Int** 4 (-1) **Cha** 5 (-1)



Tactique

Tous les morts-vivants combattent jusqu'à ce qu'ils soient détruits.

Round 1+ : le zombie transi et les dévoreurs de carcasses avancent pour engager au corps à corps les cibles les plus proches et utilisent leurs attaques de base.

Les macchabs corrupteurs restent derrière les ruines de la cabane de Tirian, qui leur confèrent un abri (-2 aux jets d'attaque contre eux). Ils effectuent des attaques à distance avec *globe de corruption* tant qu'ils ne sont pas contraints au corps à corps.

Un zombie ailé reste mobile et charge dès que possible pour profiter des dégâts supplémentaires de *charge volante*.

L'autre zombie ailé reste d'abord au nord près de la congère, tentant d'attirer un aventurier dans le piège de la tête baragouineuse (cf. page 75). Au bout de deux rounds, que son plan ait marché ou non, il passe à la même tactique que l'autre zombie ailé.

Particularités de la zone

Lumière : variable selon l'heure du jour : vive, faible ou obscurité.

Cratère fumant : les 4 cases du cratère fumant constituent un terrain difficile.

Panache de fumée : le cratère émet en permanence un panache de fumée qui prend la forme d'une décharge de proximité 3. La case d'origine de la décharge est l'une des 4 cases occupées par le cratère. Lorsque la rencontre commence, la case d'origine est la case sud-est du cratère, et la décharge s'étend vers l'est depuis cette case.

Effets du panache : les cases de la décharge sont légèrement voilées. Les créatures situées dans ces cases disposent d'un camouflage (-2 aux jets d'attaque). Le panache de fumée est aussi légèrement caustique. Il irrite les yeux des créatures vivantes qui s'y trouvent, ce qui confère un avantage de combat aux adversaires non vivants.

Changement de direction du panache : des vents changeants soufflent en permanence sur la zone. À chaque fois que le vent change de direction, le panache se déplace en conséquence. Lancez 1d6 au début de chaque round du combat en commençant au round 2. Sur un résultat 4-6, le panache se déplace, changeant de direction dans le sens des aiguilles d'une montre.

La première fois que le panache se déplace, la case nord-est du cratère devient la case d'origine, et la décharge s'étend vers l'est depuis cette case.

Si le panache se déplace à nouveau, la case nord-ouest du cratère devient la case d'origine, et la décharge s'étend vers le nord depuis cette case.

Si le panache se déplace à nouveau, la case sud-ouest devient la case d'origine, et la décharge s'étend vers l'ouest depuis cette case.

Si le panache se déplace une quatrième fois, il occupe le même espace qu'au début de la rencontre.

Malus des attaques à distance lors d'un round de changement : chaque round qui débute par un changement de direction du panache connaît des vents turbulents qui forcent les personnages utilisant des armes à distance à ajuster leur tir. Ils subissent un -2 aux jets d'attaque.

Il n'y a aucun malus lors des rounds durant lesquels le panache ne se déplace pas. Après avoir tiré une fois, les utilisateurs d'armes à distance sont capables de compenser le vent jusqu'à son prochain changement de direction.

Cabane de Tirian : les décombres de la cabane de fortune de Tirian se trouvent au sud-ouest de la zone. Cf. la description de la zone 11, page 75. Les cases de la cabane de Tirian constituent un terrain difficile, et y pénétrer coûte 1 case de déplacement supplémentaire.

LA TOUR SANGLANTE DE LA LANDE

Un antre pour cinq aventuriers de niveau 12

La Tour Sanglante a réapparu, émergeant des profondeurs de son tombeau pour se dresser telle une sentinelle silencieuse dominant la lande brumeuse. Depuis son retour qui date de quelques semaines, les habitants de la région et les voyageurs parlent beaucoup de l'apparition de morts-vivants sillonnant la campagne.

Contexte

Histoire DD 21 : la Tour Sanglante était jadis le quartier général d'une secte de nécromanciens. Les membres de cette secte très fermée, facilement reconnaissables à leur crâne rasé, à leur robe grise et à leurs gants blancs, étaient célèbres pour leurs capacités à combattre et contrôler les morts-vivants.

Pour des raisons inconnues, la Tour Sanglante disparut en s'enfonçant dans la lande il y a des siècles de cela.

Histoire DD 23 : le maître de la Tour Sanglante était un nécromancien du nom de Mervaun, dont les connaissances en nécromancie et en démonologie étaient sans pareilles.

Amorce : À la recherche de la Rose Noire

Les PJ sont en visite ou de passage dans une ville située en bordure de la lande. Tandis qu'ils dînent dans une taverne, ils entendent un habitant raconter l'histoire suivante.

Il y a quelque temps, une femme à la peau pâle et aux yeux gris perçants, qui portait une amulette très originale, est passée en ville. Cette femme mince et élégante ne donna son nom à personne pendant qu'elle achetait méthodiquement des provisions. Les gens du coin la surnommèrent la Rose Noire, à cause de son pendentif représentant de longues roses épineuses aux pétales aussi noirs que la nuit. Quand elle quitta la ville, elle prit la direction de la lande.

Si cela ne suffit pas éveiller l'intérêt des PJ et à les pousser à retrouver cette mystérieuse femme, vous pouvez vous arranger pour qu'un habitant engage la conversation avec eux et leur livre l'hypothèse que les activités de cette femme ont peut-être un rapport avec la Tour Sanglante.

LA ROSE NOIRE

Le véritable nom de la femme surnommée la Rose Noire est Anefsina Bleth. C'est une aristocrate qui s'intéresse de près à la nécromancie. Elle est venue dans la lande pour chercher la Tour Sanglante.

Après des semaines passées à explorer les promontoires rocheux s'élevant à l'est de la lande, elle a fini par dénicher le lieu de repos secret de la tour. Elle a alors récité un rituel complexe écrit sur un parchemin en décrépitude. À l'issue du rituel, la Tour Sanglante a émergé de la lande, libérée de son tombeau séculaire.

Environnement

Une herbe rase et rêche, parsemée de bruyère, couvre cette plaine basse envahie par la brume. Une importante rivière coule le long de la lande et déborde chaque hiver de son lit, inondant les terres alentour.

Les terres basses de la lande sont planes dans l'ensemble, et les PJ peuvent s'y déplacer sans encombre. Les hauteurs sont rocailleuses et envahies par la végétation, ce qui rend la progression difficile. D'épais bancs de brume se lèvent fréquemment de la mer intérieure toute proche. Les créatures originaires de la lande peuvent tirer avantage de la brume pour surprendre les PJ (cf. *Terrain voilé*, *GdM* 61).

La Tour Sanglante présente les caractéristiques suivantes :

- La tour mesure 30 mètres et se compose de huit niveaux, de 3,60 mètres de haut environ chacun. Toutefois, elle est encore partiellement enfoncée dans la lande. Le troisième niveau se trouve donc au rez-de-chaussée, et le dernier étage s'élève à 18 mètres de haut. Les murs extérieurs sont rugueux et on peut les escalader au prix d'un test d'Athlétisme DD 21.
- L'escalier en colimaçon central constitue un terrain difficile. Les personnages disposent d'un abri contre les adversaires qui se situent plus bas dans l'escalier parce qu'ils peuvent s'abriter derrière le pilier central. Il est nécessaire d'effectuer un test d'Acrobaties DD 16 au début de chaque action de course entreprise dans l'escalier. En cas d'échec, le PJ se retrouve à terre et son action de mouvement prend fin.
- Toutes les portes de la tour sont fermées, mais pas verrouillées. On peut les ouvrir au prix d'une action de mouvement.

Lorsque les PJ inspectent les alentours de la tour, lisez ce qui suit :

La Tour Sanglante émerge d'une butte boisée. Elle est construite en pierres d'un vert sombre moucheté de taches rouge vif. La tour s'élève à près de vingt-cinq mètres de hauteur.

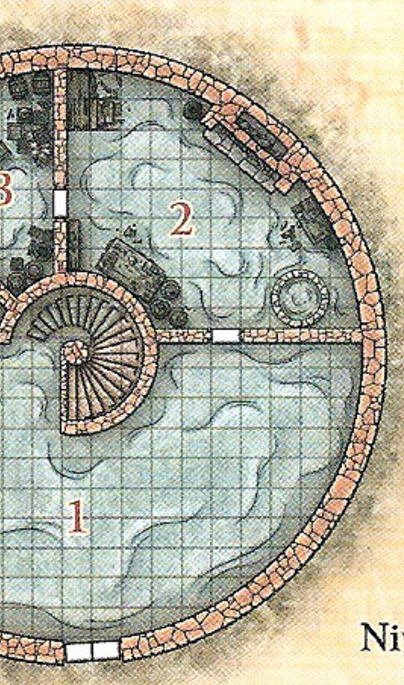
Au flanc de la tour

Tandis que le pouvoir du rituel d'Anefsina faisait remonter la Tour Sanglante à l'air libre, l'édifice frotta un gros rocher qui endommagea sa structure et ouvrit une brèche dans le mur. Cette crevasse est assez large pour permettre à une créature de taille M de se glisser à l'intérieur.

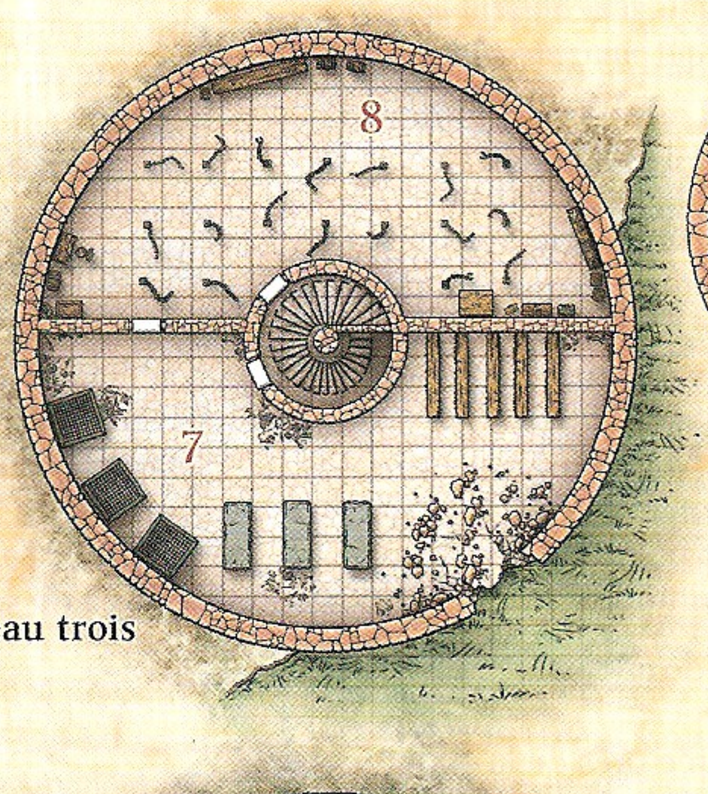
Lorsque les aventuriers atteignent la tour, lisez ce qui suit :

La tour semble solidement bâtie malgré l'entaille qui creuse le mur sur toute sa hauteur. Cette balafre descend jusqu'au sol, où un énorme rocher a ouvert un trou dans la paroi. Près du rocher, il règne une puanteur de mort et de corruption insupportable. L'odeur nauséabonde provient de la brèche.

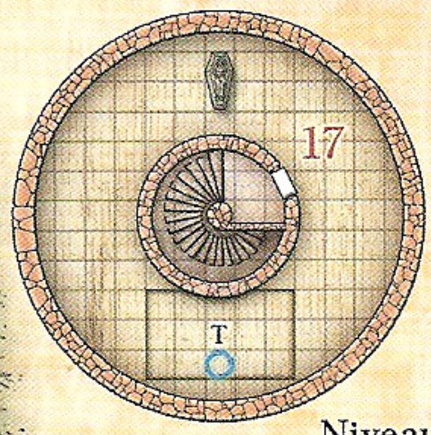
La Tour Sanglante



Niveau un
(inondé)



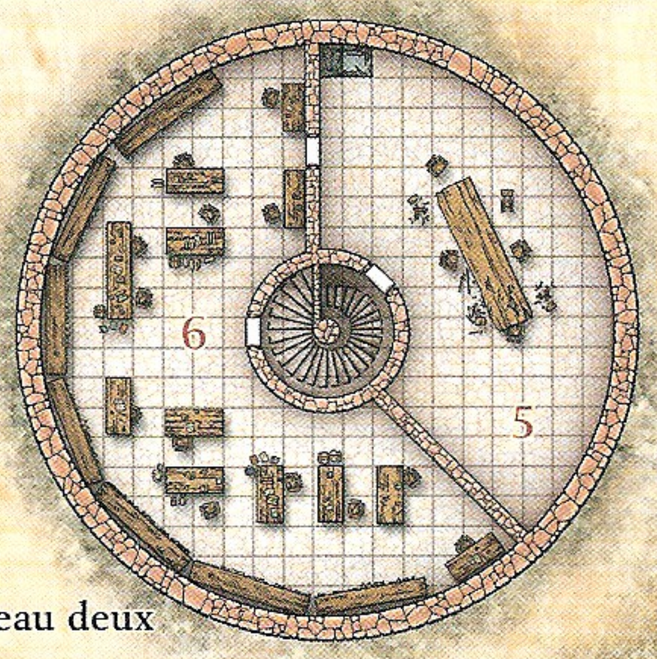
Niveau trois



Niveau huit

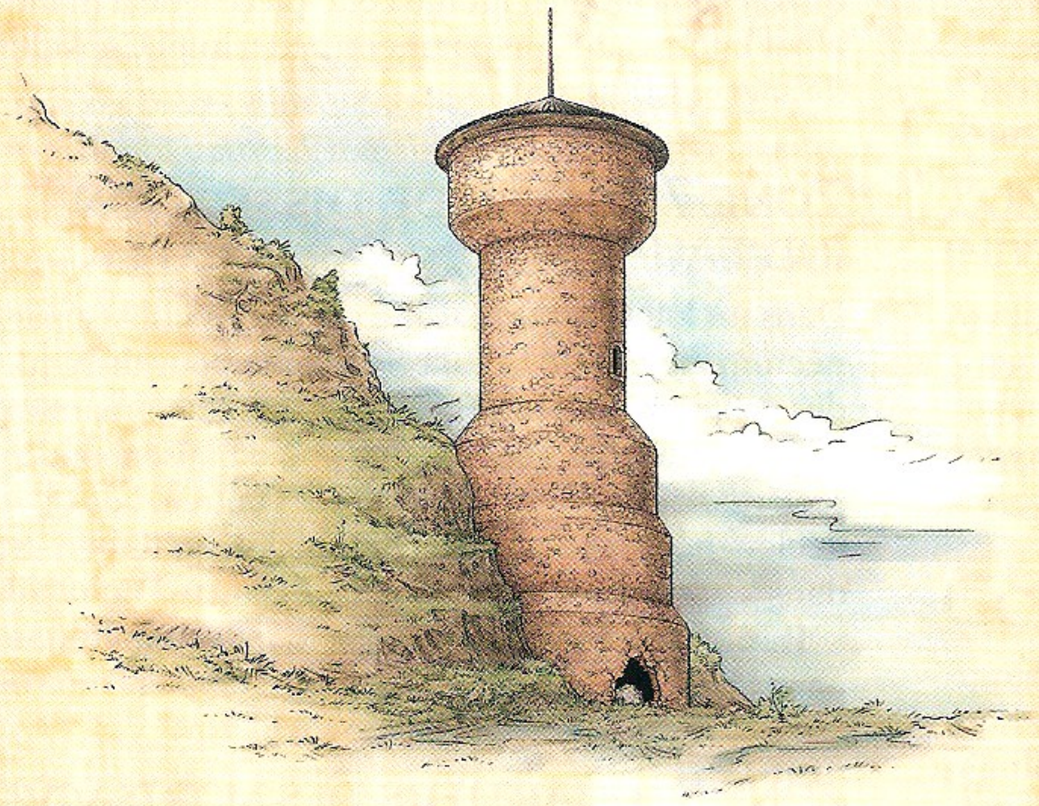
Niveau sept

Niveau six



Niveau deux

Niveau cinq



Niveau quatre

Une case = 1,50 mètre

Si vous souhaitez remettre aux PJ un indice sur ce qui se trouve à l'intérieur (zone 7), vous pouvez donner les informations suivantes à un personnage qui réussit un test de Religion passif.

Test de Religion
DD 20 : *vos études sur les morts-vivants vous laissent penser que cette puanteur provient de goules qui pourraient bien vous guetter derrière la brèche.*

Si vous souhaitez mettre les personnages à l'épreuve avant qu'ils pénètrent dans la tour, utilisez la rencontre optionnelle suivante. Ensuite, accordez-leur un repos court (ou même un repos prolongé, si vous vous sentez l'âme généreuse) afin qu'ils retrouvent leurs forces avant de poursuivre l'aventure.

Rencontre optionnelle : un monstre en chasse

Rencontre de niveau 12 (3 500 px)
- Une hydre des marais (brute solo de niveau 12, cf. *BF* 164)

Une hydre des marais s'est aventurée près de la Tour Sanglante. Son déplacement au milieu des feuillages s'entend à peine.

Test de Perception
DD 22 : *vous percevez un curieux bourdonnement assorti de bruits secs, à peine discernables au milieu des sons naturels de la lande.*

Zones 1-4 : salles inondées

Le premier niveau de la tour se trouve sous le niveau du sol et est inondé. Les salles submergées sont le hall d'entrée (zone 1), la cuisine (zone 2), la réserve (zone 3) et la chambre froide (zone 4).

Lorsque les aventuriers descendent l'escalier central vers le premier étage, lisez ce qui suit :
Alors que vous descendez l'escalier, les marches sont de plus en plus glissantes et couvertes de moisissures. Vous descendez encore quelques marches pour vous apercevoir que la salle qui s'ouvre en dessous est complètement submergée sous une eau glaciale et fétide.

Salles inondées : pour nager dans ces eaux calmes et profondes, il faut réussir un test d'Athlétisme DD 10 (cf. *Combat aquatique*, *GdM* 45, pour plus d'informations sur le combat sous l'eau ; pour les règles de suffocation par noyade, cf. *GdM* 159). Notez que cette zone est plongée dans l'obscurité.

Rencontre optionnelle : plonger dans l'inconnu

Rencontre de niveau 11 (2 800 px)
- 7 goules détrempées gémissantes (soldats de niveau 9, cf. page 156)

Zone 5 : salle à manger

La salle à manger (qui se trouve actuellement en sous-sol mais n'est pas inondée) contient une longue table en bois fendue, gondolée et même pourrie par endroits. Les restes de plusieurs chaises à haut dossier gisent sur le sol. Deux lustres en fer rouillé sont suspendus de manière précaire au plafond. Dans le coin nord de la pièce se trouvent les décombres d'une cage d'escalier qui était destinée aux serviteurs et descendait dans la cuisine. L'escalier est tombé en morceaux depuis longtemps, et la cage d'escalier donne sur les eaux sombres qui submergent le premier niveau.

Zone 6 : bibliothèque

Cette salle d'étude (qui se trouve actuellement en sous-sol mais n'est pas inondée), était le lieu favori de Mervaun, le bâtisseur et le seigneur de cette tour. C'est dans cette salle que le grand nécromancien a rédigé bon nombre de ses rituels.

Lorsque les aventuriers entrent dans la bibliothèque, lisez ce qui suit :
Des bibliothèques couvrent le mur extérieur de cette salle poussiéreuse mal aérée. Un nuage de spores de moisissures stagne dans l'air. Un bureau vide est installé au nord, sous une vieille carte de la région suspendue au mur. Des piles de manuscrits et de parchemins moisis et fragiles sont disséminées dans la pièce.

Test d'Histoire
DD 20 : *en examinant les éléments du paysage et les agglomérations indiqués sur la carte, vous en concluez que celle-ci représente la région de la Tour Sanglante telle qu'elle se présentait il y a plusieurs siècles.*

Trésor : quatre volumes (d'une valeur totale de 1 000 po) de la collection d'ouvrages que renferme cette salle concernent l'histoire ésotérique et la magie. Bien qu'Anefsina ait déjà fouillé cette pièce, elle a manqué un objet intéressant : un parchemin du rituel Consultation de sages (1 000 po).

Zone 7 : salle de dissection (niveau 11)

Dans un lointain passé, cette salle était utilisée par les nécromanciens de la Tour Sanglante pour disséquer des cadavres et accomplir des rituels nécromantiques. Aujourd'hui, elle héberge une goule nauséabonde scélérate qui a l'ordre d'en garder l'entrée. Les PJ déclenchent la rencontre tactique lorsqu'ils pénètrent dans la tour par la brèche dans le mur.

Rencontre tactique : *Attaque nauséabonde* (cf. page 84).

Zone 8 : quartiers des morts-vivants

Des dizaines de menottes attachées à des chaînes sont fixées au sol de cette salle, qui servait autrefois à loger les occupants morts-vivants de la tour.

Zone 9 : antichambre des sacrements

Une série de marques plus claires sur le sol suggère que des objets étaient posés ici et ont été récemment emportés. Cette chambre était utilisée pour entreposer des rituels rédigés sur de longs parchemins entreposés dans des coffres de métal, mais les coffres ne sont plus ici.

Zone 10 : sacristie

La porte de cette salle est normalement verrouillée. Un grand bureau sculpté est installé contre un mur. Il est remarquablement préservé si l'on considère les siècles qui ont passé, ce qui suggère qu'il a subi un traitement magique. Les prêtres utilisaient cette salle pour se préparer aux rituels et rites sacrés, ce qu'on peut deviner en observant les ornements et les fresques détériorés.

Zone 11 : sanctuaire de la divine mort

Lorsque les aventuriers pénètrent dans cette pièce par la double porte ouvrant sur l'escalier central, lisez ce qui suit :

La porte ouvre sur une salle supportée par quatre colonnes de granit. Le sol est décoré d'une mosaïque élaborée. Un autel en jaspe sanguin poli est installé sur une estrade au fond de la pièce. Derrière l'autel se dresse une imposante statue représentant quelque étrange créature ancienne avec beaucoup trop d'yeux sur sa tête et un corps ressemblant à un croisement entre un nain et un cadavre écorché.

Une inscription sur la base de la statue, écrite en rellanique, dit : « Ometh veille par-delà la tombe ».

Test de Religion

DD 20 : *les runes gravées sur les murs du sanctuaire révèlent qu'il s'agit d'une chapelle dédiée à une divinité du nom d'Ometh, qui était autrefois l'exarque d'un dieu de la mort.*

Zones 12-13 : dortoirs

Chacune de ces pièces contient six lits et six coffres ; elles servaient de dortoirs aux nécromanciens de la Tour Sanglante.

Zone 14 : quartiers privés d'Anefsina

Anefsina s'est appropriée récemment cette pièce au mobilier luxueux, qui servait de chambre et de bureau à Mervaun. Elle contient un grand lit, un coffre, deux armoires, deux chaises et une baignoire.

Trésor : un bol d'ivoire doré à l'or fin d'une valeur de 2 500 po contenant un savon parfumé est posé à côté de la baignoire. Un test de Perception DD 26 permet de repérer que la dalle sous le bol dissimule une petite niche où sont cachées 300 po.

Zone 15 : salle du trésor

La porte en fer qui ouvre sur l'escalier central est verrouillée. Cette petite chambre forte renfermait autrefois les richesses accumulées par les nécromanciens. Anefsina est déjà passée par là et a emporté la plupart des objets de valeurs.

Porte en fer : l'entrée de la salle du trésor est fermée par une porte en fer protégée par le rituel Verrou arcanique. Pour entrer, il faut réussir un test de Larcin ou de Force DD 26, ou lancer le rituel Ouverture.

Trésor : *bâton de flamme ardente* +3 (13 000 po).

Porte secrète : une porte secrète (Perception DD 28 pour la repérer) est dissimulée dans le mur sud-ouest et conduit à la zone 16.

Zone 16 : chambre des portails

Mervaun avait installé trois cercles de téléportation dans cette pièce. L'un d'eux conduit au sépulcre voûté (zone 17). Les deux autres amènent dans des endroits que vous pourrez déterminer en fonction de votre campagne. Ces deux autres cercles peuvent aussi être inactifs jusqu'à ce que les PJ soient venus à bout de tous les ennemis présents dans la tour, ou ils peuvent fournir aux PJ un moyen de fuir si les choses tournent mal pour eux.

Lorsque les PJ franchissent la porte secrète, lisez ce qui suit :

Trois cercles d'un mètre cinquante de diamètre composés de glyphes complexes sont dessinés sur le plancher. Au centre de chaque cercle, un grand glyphe a été gravé et surligné avec du sang, qui a séché depuis.

Cercles de téléportation : les trois cercles de téléportation permanents conduisent à des destinations différentes. L'utilisateur d'un cercle doit se tenir en son centre et l'activer en prononçant le mot de passe. Quand le nom « Ometh » est prononcé par quelqu'un se tenant dans le cercle A, un Portail jumeau s'ouvre vers le cercle de téléportation permanent du sépulcre voûté (zone 17). Même si un seul PJ se tient dans le cercle A, tous les PJ situés dans les zones 15 ou 16 sont téléportés avec lui.

Zone 17 : le sépulcre voûté (niveau 14)

Anefsina et ses gardiens attendent les PJ dans cette grande salle qui contient un sarcophage ouvragé. Les PJ débutent la rencontre tactique lorsqu'ils se téléportent dans la pièce en activant le cercle A de la zone 16.

Rencontre tactique : *La Rose Noire* (page 86).

Conclusion

Après la défaite de la Rose Noire et de ses serviteurs morts-vivants, les PJ sont libres d'explorer pleinement le sépulcre voûté.

Si Anefsina s'échappe du sépulcre, elle pourra lancer une ou deux embuscades supplémentaires contre les aventuriers ou quitter les lieux pour revenir plus tard s'en prendre aux PJ.

Attaque nauséabonde

Rencontre de niveau 11 (3 100 px)

Configuration

1 goule nauséabonde scélérate (G)
1 seigneur des crânes (S)
8 zombies putrescents (Z)

La puanteur âcre de pourriture et de décomposition provient de la brèche ouverte par le rocher dans le flanc de la Tour Sanglante (cf. *Au flanc de la tour*, page 80). Une goule nauséabonde scélérate se cache à l'intérieur, prête à accueillir les intrus, tandis que ses alliés invisibles attendent de venir faire un sort aux PJ.

Anefsina a ordonné à la goule nauséabonde scélérate de garder la brèche dans le mur de la tour. La goule est cachée et est invisible depuis l'entrée de la brèche. Lisez le texte ci-dessous lorsqu'un premier personnage pénètre dans la pièce.

Placez la goule nauséabonde scélérate comme indiqué sur le plan dès qu'un PJ pénètre dans la salle, puis déterminez l'initiative. Le personnage qui franchit la brèche le premier est surpris par la goule à moins de réussir un test de Perception.

Test de Perception

DD 21 : *vous entendez un murmure ténu, un seul mot qui se répète encore et encore : « Manger ! »*

Le seigneur des crânes et ses sbires zombies sont présents mais se cachent dans l'autre pièce, les quartiers des morts-vivants (zone 8). Placez ces créatures sur le plan après que la rencontre a commencé, comme indiqué dans la section tactique.

Lorsque les aventuriers pénètrent dans cette zone, lisez ce qui suit :

Une puanteur révoltante de mort et de corruption emplit l'air. Une silhouette blafarde rongée par la maladie est tapie dans la pièce derrière une table en pierre. La créature répète inlassablement le même mot. Elle ouvre une bouche hypertrophiée hérissée de dents acérées et articule : « Manger ! »

Goule nauséabonde scélérate (G) **Soldat d'élite niveau 12**
Humanoïde naturel (mort-vivant) de taille M — 1 400 px

Initiative +13 **Sens** Perception +8 ; vision dans le noir
Puanteur dégoûtante aura 4 ; toute créature vivante prise dans l'aura subit un -2 aux jets d'attaque, tests de compétence et tests de caractéristique.
Pv 240 ; **péril** 120
CA 29 ; **Vigueur** 24, **Réflexes** 25, **Volonté** 22
Immunités maladie, poison ; **Résistances** nécrotique 10 ; **Vulnérabilités** radiant 5
Jets de sauvegarde +2
VD 8, escalade 4
Points d'action 1

⨽ **Griffes** (simple ; à volonté)
+19 contre CA ; 2d6 + 7 dégâts, et la cible est immobilisée (sauvegarde annule).

⨽ **Morsure de la goule** (mineure 1/round ; à volonté)
Vise une créature hébétée, immobilisée ou étourdie ; +19 contre CA ; 1d10 + 8 dégâts. Si la cible est immobilisée, elle est désormais hébétée (sauvegarde annule). Si la cible est déjà hébétée, elle est finalement étourdie (sauvegarde annule).

Alignement chaotique mauvais **Langues** commun
Compétences Athlétisme +15, Discrétion +16

For 19 (+10)	**Dex** 21 (+11)	**Sag** 14 (+8)
Con 16 (+9)	**Int** 16 (+9)	**Cha** 12 (+7)

Seigneur des crânes (S) **Artilleur (meneur) niveau 10**
Humanoïde naturel (mort-vivant) de taille M — 500 px

Initiative +8 **Sens** Perception +7 ; vision dans le noir
Maître des tombes (guérison) aura 2 ; les alliés morts-vivants pris dans l'aura acquièrent régénération 5 et bénéficient d'un +2 aux jets de sauvegarde. Cette aura prend fin avec la destruction du *crâne du maître de la mort*.
Pv 40 ; **péril** 20 ; cf. aussi *crâne triple*
CA 24 ; **Vigueur** 21, **Réflexes** 22, **Volonté** 23
Immunités maladie, poison ; **Résistances** nécrotique 10 ; **Vulnérabilités** radiant 5
VD 6

⨽ **Bâton d'os** (simple ; à volonté) ✦ **arme, nécrotique**
+13 contre CA ; 1d8 + 2 dégâts plus 1d6 dégâts nécrotiques.

✈ **Crâne de terreur glaciale** (mineure 1/round ; à volonté) ✦ **froid, terreur**
Distance 10 ; +15 contre Volonté ; 1d6 + 3 dégâts de froid, et la cible est poussée de 5 cases.

✈ **Crâne du maître de la mort** (mineure 1/round ; à volonté) ✦ **nécrotique**
Distance 10 ; le maître des crânes réanime un sbire mort-vivant détruit situé à portée. Le niveau de ce sbire ne doit pas être supérieur au niveau du seigneur des crânes +2. Le sbire se relève dans l'espace où il gisait (ou dans un espace adjacent, si cet espace est occupé), au prix d'une action libre, et peut entreprendre des actions tout à fait normalement à son tour de jeu suivant.

✈ **Crâne de feu desséchant** (mineure 1/round ; à volonté) ✦ **feu, nécrotique**
Distance 10 ; +15 contre Vigueur ; 2d6 + 3 dégâts de feu et nécrotiques.

Crâne triple ✦ **guérison**
Lorsqu'un seigneur des crânes tombe à 0 point de vie, un de ses crânes (déterminé au hasard parmi les trois décrits ci-dessus) est détruit et le seigneur perd la capacité d'utiliser le pouvoir de celui-ci. S'il lui reste au moins un crâne, la créature recouvre immédiatement ses points de vie maximums (40 pv). Quand les trois crânes ont été détruits, le seigneur des crânes l'est également.

Alignement mauvais **Langues** commun
Compétences Bluff +15, Intimidation +15, Intuition +12

For 14 (+7)	**Dex** 16 (+8)	**Sag** 15 (+7)
Con 17 (+8)	**Int** 16 (+8)	**Cha** 21 (+10)

Équipement bâton, trois couronnes en fer

8 zombies putrescents (Z)	**Sbire niveau 11**
Animé naturel (mort-vivant) de taille M	150 px chacun

Initiative +3 **Sens** Perception +6 ; vision dans le noir

Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire ; cf. aussi *explosion putrescente*.

CA 25 ; **Vigueur** 26, **Réflexes** 20, **Volonté** 22

Immunités maladie, poison

VD 4

Coup écœurant (simple ; à volonté)

+16 contre CA ; 7 dégâts, et la cible subit un -2 à toutes les défenses jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Explosion putrescente (quand le zombie tombe à 0 point de vie) ✦ **nécrotique**

Explosion de proximité 5 ; +14 contre Réflexes ; 7 dégâts nécrotiques.

Alignement non aligné **Langues** -

For 18 (+9)	**Dex** 6 (+3)	**Sag** 12 (+6)
Con 21 (+10)	**Int** 1 (+0)	**Cha** 3 (+1)

Tactique

La goule nauséabonde scélérate combat jusqu'à ce qu'elle se sente en grand danger, auquel cas elle bat en retraite. Le seigneur des crânes se bat avec intelligence en commandant aux zombies putrescents, qui combattent jusqu'à ce qu'ils soient détruits.

Round 1 : la goule surprend le premier PJ à passer la brèche à moins qu'un des personnages ait réussi le test de Religion passif (cf. page 82) avant d'entrer. Si elle bénéficie de l'effet de surprise, elle se déplace au contact de l'intrus pour pouvoir ensuite l'attaquer à coups de griffes.

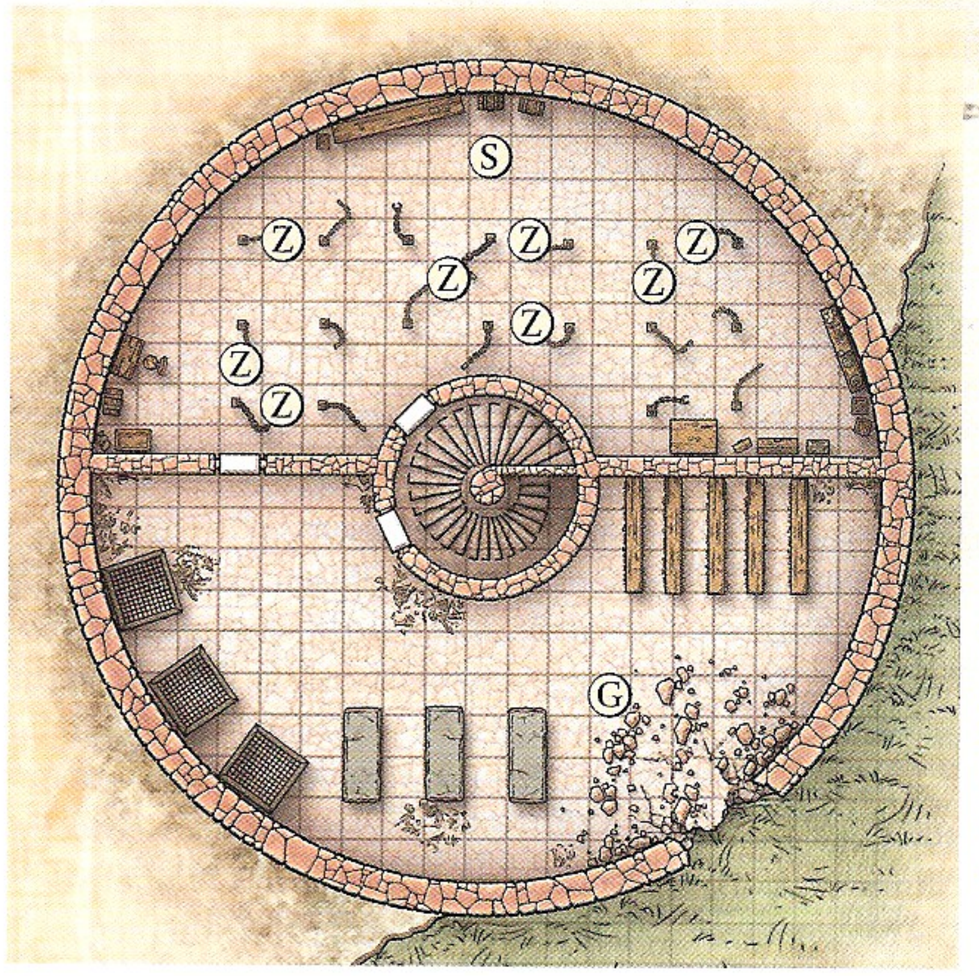
Rounds 2-3 : alors que les autres PJ pénètrent par la brèche, la goule s'efforce d'éliminer ses adversaires les uns après les autres. Elle tente de les immobiliser avec ses attaques de griffes et utilise *morsure de la goule* pour aggraver l'état de ceux qui sont déjà victimes de ses griffes.

Round 4+ : le seigneur des crânes et les zombies putrescents se joignent au combat dès que quelqu'un entre dans la zone 8, ou au début du quatrième round.

Dès qu'un PJ passe de la zone 7 à la zone 8, les zombies putrescents et le seigneur des crânes attaquent. Les zombies se dirigent vers la porte dès qu'elle s'ouvre et combattent aussi près que possible de celle-ci, tentant de contenir les PJ.

Le seigneur des crânes garde ses distances et reste au fond de la pièce, à moins d'avoir besoin de se déplacer pour être à distance de cible (ou pour s'éloigner d'ennemis tentant de l'engager au corps à corps). Il utilise ses attaques à distance pour bloquer les personnages et relever ses zombies.

La goule nauséabonde scélérate reste près du plus grand nombre de PJ, afin de profiter au maximum de *puanteur dégoûtante*. Dès qu'elle est en péril, la goule se replie dans la zone 8.



Particularités de la zone

Lumière : obscurité.

Brèche dans le mur : la fissure dans le mur est le seul moyen d'entrer dans la tour. Toute créature de taille M ou inférieure qui veut passer par la brèche doit y consacrer un round complet. Durant ce round, la créature occupe l'espace de la brèche et se faufile (cf. *MdJ* 292).

Pour qu'une créature de taille G ou supérieure puisse passer par la brèche, il faut passer 10 minutes à l'agrandir avec une arme contondante ou un outil adapté à ce genre de travail.

Bibliothèques pourrissantes : cinq bibliothèques pourrissantes sont alignées dans le coin est de la pièce, perpendiculaires au mur nord. Leurs étagères abritent de nombreux instruments chirurgicaux primitifs ainsi que des amas de parchemins et de livres putréfiés et déchiquetés.

Tables de pierre : trois tables de pierre installées au sud de la salle servaient autrefois pour les dissections des cadavres et des morts-vivants. Chaque table consiste en un bloc de pierre de 1,50 mètre de haut. Une créature peut sauter sur une table en réussissant un test d'Athlétisme DD 15. Une créature se tenant sur une table jouit d'un avantage de combat contre un ennemi situé au sol. Une table confère un abri à une créature qui s'accroupit derrière.

Amas de décombres : le tas de pierres et d'ossements qui entoure la brèche constitue un terrain difficile.

Cages : trois cages de fer sont installées contre le mur extérieur de la tour, à l'ouest de la salle. Chaque cage est assez grande pour accueillir une créature de taille M. Les barreaux de fer des cages ont le profil suivant : CA 8, Réflexes 8, Vigueur 15, et 60 points de vie. Chaque cage dispose aussi d'un loquet d'ouverture installé sous la cage, hors de portée de son occupant. Chaque cage contient un cadavre d'humanoïde.

La Rose Noire

Rencontre de niveau 14 (5 500 px)

Configuration

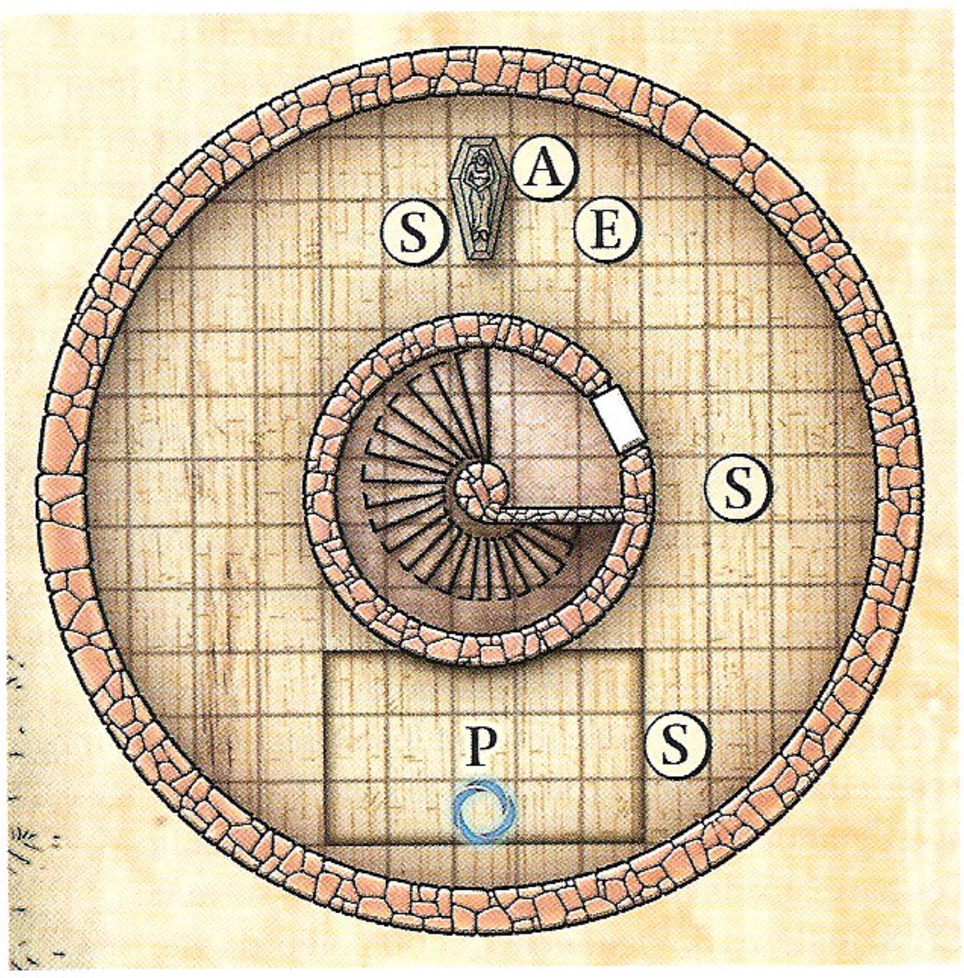
Anefsina, la Rose Noire (A)
1 esquilleux (E)
3 squelettes hurlemoelle (S)
1 piège à filaments spectraux (P)

Le temps que les aventuriers arrivent dans cette pièce, Anefsina est parfaitement au courant de leur présence. La Rose Noire n'est pas seule quand les PJ arrivent pour l'affronter. En plus des squelettes hurlemoelle qui l'escortent en permanence, elle a imposé sa volonté à un esquilleux.

Lorsque les PJ entrent, lisez la description ci-dessous, placez Anefsina, l'esquilleux et les squelettes hurlemoelle comme indiqué sur le plan, puis déterminez l'initiative. Les personnages sont téléportés dans la zone du piège, aussi celui-ci prend-il effet immédiatement.

Lorsque les aventuriers se téléportent dans le sépulcre voûté, lisez ce qui suit :

Vos compagnons et vous-même êtes instantanément emportés jusqu'à cette pièce secrète, et une légère sensation de nausée accompagne cette brusque téléportation. Avant que vous ayez pu reprendre pleinement vos esprits, des filaments spectraux jaillissent vers vous des ténèbres environnantes. Le rire d'une femme se fait entendre par-dessus les cris de surprise de vos compagnons.



Anefsina, la Rose Noire (A) Contrôleur d'élite niveau 13
Humanoïde naturel de taille M, humain — 1 600 px

Initiative +7 **Sens** Perception +7
Pv 252 ; **péril** 126 ; cf. aussi *drainage vital*
CA 29 ; **Vigueur** 26, **Réflexes** 28, **Volonté** 27
Jets de sauvegarde +2
VD 6 ; cf. aussi *éclipse ombreuse*
Points d'action 1

Dague (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+22 contre CA ; 1d4 + 6 dégâts.

Ombres de lacération (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique**
Distance 5 ; vise deux ennemis situés à portée ; +20 contre Réflexes ; 2d6 + 9 dégâts nécrotiques.

Rayon glacial (simple ; à volonté) ✦ **froid**
Distance 10 ; +20 contre Réflexes ; 2d6 + 9 dégâts de froid, et la cible est ralentie (sauvegarde annule).

Drainage vital (simple ; rencontre) ✦ **guérison, nécrotique**
Distance 5 ; +20 contre Vigueur ; 3d10 + 9 dégâts nécrotiques, la cible est étourdie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant d'Anefsina, et cette dernière regagne 15 points de vie.

Chaînes de la mort (simple ; recharge ⚄ ⚅) ✦ **nécrotique**
Distance 10 ; vise deux ennemis situés à portée ; +20 contre Vigueur ; 2d8 + 9 dégâts nécrotiques, et la cible subit 10 dégâts nécrotiques continus (sauvegarde annule). Tant que la cible subit ces dégâts continus, elle ne peut pas dépenser de récupérations.

Sombrefeu (simple ; recharge ⚄ ⚅) ✦ **feu, nécrotique**
Décharge de proximité 5 ; +20 contre Réflexes ; 2d8 + 12 dégâts nécrotiques, et la cible subit 10 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).

Éclipse ombreuse (mouvement ; rencontre) ✦ **téléportation**
Anefsina se téléporte jusqu'à 5 cases.

Alignement mauvais **Langues** abyssal, commun
Compétences Arcanes +16, Histoire +16, Intuition +12

For 11 (+6)	**Dex** 12 (+7)	**Sag** 13 (+7)
Con 14 (+8)	**Int** 20 (+11)	**Cha** 18 (+10)

Équipement robe, dague, *potion de guérison, symbole de pouvoir* +4.

Esquilleux (E) **Soldat niveau 14**
Animé ombreux (mort-vivant) de taille G — 1 000 px

Initiative +15 **Sens** Perception +13 ; vision dans le noir
Pv 136 ; **péril** 68 ; cf. aussi *impulsion nécrotique*
CA 30 ; **Vigueur** 24, **Réflexes** 27, **Volonté** 25
Immunités maladie, poison ; **Résistances** nécrotique 20 ; **Vulnérabilités** radiant 5
VD 8

Griffes (simple ; à volonté)
Allonge 3 ; +20 contre CA ; 1d12 + 6 dégâts.

Impulsion nécrotique (libre, quand l'esquilleux est en péril pour la première fois ; rencontre) ✦ **guérison, nécrotique**
Explosion de proximité 10 ; les alliés morts-vivants pris dans l'explosion regagnent 10 points de vie, alors que les ennemis qui eux aussi y sont pris subissent 10 dégâts nécrotiques.

Opportuniste infatigable
Si l'esquilleux touche avec une attaque d'opportunité, il peut effectuer une autre attaque d'opportunité contre la même cible durant le tour de jeu en cours.

Allonge menaçante
L'esquilleux peut effectuer des attaques d'opportunité contre tous les ennemis situés à portée d'allonge (3 cases).

Alignement mauvais **Langues** commun
Compétences Discrétion +18, Intimidation +16

For 17 (+10)	**Dex** 23 (+13)	**Sag** 12 (+8)
Con 16 (+10)	**Int** 10 (+7)	**Cha** 18 (+11)

3 squelettes hurlemoelle (S) **Chasseur niveau 12**
Animé ombreux (mort-vivant) de taille M 700 px chacun

Initiative +16 **Sens** Perception +9 ; vision dans le noir
Pv 95 ; **péril** 47
CA 27 ; **Vigueur** 24, **Réflexes** 25, **Volonté** 23
Immunités maladie, poison ; **Résistances** nécrotique 15 ; **Vulnérabilités** radiant 5
VD 6

Coup osseux (simple ; à volonté)
+17 contre CA ; 1d8 + 9 dégâts.

Banquet de moelle (simple ; recharge ⚅ ⚄ ⚃)
Avantage de combat contre la cible nécessaire ; +17 contre CA ; 2d8 + 12 dégâts, et la cible est étreinte. À chaque round de maintien, la cible subit 15 dégâts et est affaiblie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du squelette hurlemoelle.

Hurlemoelle (mineure 1/round ; à volonté)
Explosion de proximité 3 ; vise les créatures vivantes ; +15 contre Vigueur ; la cible est hébétée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du squelette hurlemoelle. Si la cible est étreinte par le monstre, elle est étourdie et non hébétée.

Ombrifère (simple ; à volonté)
Le squelette hurlemoelle devient invisible jusqu'à ce qu'il attaque.

Alignement chaotique mauvais **Langues** -
Compétences Discrétion +17

For 18 (+10)	**Dex** 22 (+12)	**Sag** 16 (+9)
Con 17 (+9)	**Int** 6 (+4)	**Cha** 9 (+5)

Filaments spectraux d'Anefsina (P) **Obstacle niveau 13**
Piège 800 px

Des filaments spectraux surgissent du sol et se jettent sur vous.

Danger : ce piège est constitué d'un champ continu de 15 cases. Lorsqu'une créature marche dans la zone ou y débute son tour de jeu, des filaments spectraux apparaissent et l'attaquent.

Perception
✦ DD 27 : le personnage remarque quelque chose d'étrange dans la zone devant lui, comme si une brume fantomatique flottait au-dessus du sol.

Autres compétences : Arcanes
✦ DD 23 : le personnage reconnaît un carreau de mosaïque sur le sol qui sert de focaliseur au piège.
✦ DD 31 : grâce à ses connaissances, le personnage confère un +2 aux tests de Larcin visant à neutraliser ou à désamorcer le piège.

Déclencheur
Lorsqu'une créature entre ou débute son tour de jeu dans une case piégée, le piège l'attaque.

Attaque ✦ nécrotique
Action d'opportunité **Corps à corps**
Cible : chaque créature située dans une case piégée
Attaque : +18 contre CA
Réussite : 2d10 + 6 dégâts nécrotiques, et la cible est hébétée jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.
Effet secondaire : la cible est hébétée jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Contre-mesures
✦ Un personnage qui réussit un test d'Acrobaties DD 27 peut se déplacer à travers une case piégée sans provoquer d'attaque. Les cases constituent un terrain difficile.
✦ Un personnage adjacent peut neutraliser une dalle sensible à la pression au moyen d'un test de Larcin DD 27.
✦ Un personnage adjacent peut désamorcer une dalle sensible à la pression au moyen d'un test de Larcin DD 31.

Tactique

Bien que confiante dans sa capacité à venir à bout des PJ, la Rose Noire n'hésitera pas à fuir le combat si les choses tournent mal. Elle est même prête à se rendre aux PJ si nécessaire (pensant qu'elle trouvera bien un moyen de s'échapper par la suite).

Round 1+ : Anefsina laisse ses gardes morts-vivants aller au combat pendant qu'elle attaque, protégée derrière le sarcophage. Elle commence avec *chaînes de la mort*, continue avec *sombrefeu* puis utilise *rayon glacial* jusqu'à ce que le premier de ces deux pouvoirs se recharge. Les squelettes hurlemoelle utilisent *hurlemoelle* puis poursuivent avec *banquet de moelle*. L'esquilleux se place en bonne position pour attaquer autant de cibles que possible avec *impulsion nécrotique* s'il est en péril. Il profite de son allonge pour effectuer des attaques de griffes contre des ennemis non adjacents dès qu'il en a l'occasion.

Si elle est en péril, Anefsina utilise *tape vitale*, puis dépense son point d'action pour gagner le cercle de téléportation grâce à *éclipse ombreuse*. Le round suivant, elle active le cercle et fuit en zone 16.

Particularités de la zone

Lumière : faible (lueur des bougies). Plusieurs candélabres sont disposés le long des murs.

Surface illusoire : le plafond est masqué par une illusion qui fait penser que le sépulcre est ouvert sur le ciel nocturne. Si les PJ percent l'illusion, ils se rendent compte que le sépulcre est fermé par une voûte en pierre.

Piège des filaments spectraux d'Anefsina (P) : ce piège couvre les cases indiquées. Anefsina l'a programmé pour qu'il l'ignore, elle et ses gardiens. Anefsina, l'esquilleux et les squelettes hurlemoelle peuvent se déplacer dans une case piégée sans provoquer d'attaque.

Sarcophage : ce sarcophage décoré fait 1,20 mètre de haut et de large, pour 2,40 mètres de long. La dépouille d'un homme y repose. Un test d'Histoire DD 21 révèle qu'il s'agit de Mervaun. Sa chair est magiquement préservée par quelque rituel, mais il est bel et bien mort.

Cercle de téléportation : ce cercle de téléportation permanent est lié au cercle A de la zone 16. Son utilisateur doit entrer dans le cercle et prononcer le mot de passe (« Ometh ») pour l'activer. Ce cercle de téléportation transporte un seul utilisateur à la fois (à la différence du cercle A).

Trésor : l'amulette que porte Anefsina est un *symbole de pouvoir +4*. Elle a aussi sur elle une *potion de guérison*, sauf si elle l'a utilisée durant le combat.

Une fouille rapide du sépulcre permet de trouver un petit pot en pierre de *baume de Keoghtom* (13 000 po) caché au milieu des ornements élaborés du sarcophage.

LE MAUSOLÉE DE SSRA-TAUROCH

Un antre pour cinq aventuriers de niveau 17

La Désolation Brune est une terre inhospitalière de dunes instables à la chaleur étouffante qui se trouve en Gisombre. Des serpents d'ombre et des morts-vivants impurs hantent ce désert et jaillissent de leurs tombes de sable pour s'en prendre aux voyageurs imprudents.

Contexte

Histoire DD 20 : au cœur d'une jungle épaisse dont le nom a été oublié depuis longtemps, une race préhistorique d'hommes-serpents dominait une grande et puissante civilisation. Souverain de cette terre, Ssra-Tauroch était loué pour ses victoires militaires mais détesté pour ses lois sévères et ses sacrifices rituels.

Histoire DD 25 : après des décennies de règne, les rigueurs de l'âge commencèrent à peser sur le corps de Ssra-Tauroch, et celui-ci demanda à Zéhir un grand privilège : l'immortalité. Ssra-Tauroch, l'empire et ses citoyens yuan-tis étaient de fidèles adorateurs du dieu des poisons et des serpents. Une vie entière consacrée au service du seigneur des serpents comme celle qu'avait menée Ssra-Tauroch ne pouvait rester sans récompense. Zéhir envoya un ange des ténèbres auprès du vieux monarque pour lui enseigner l'art secret de la momification.

Histoire DD 27 : une fois le rituel de momification accompli, Ssra-Tauroch se retira dans ses appartements privés. À mesure que le temps passait la rumeur enflait, disant que Ssra-Tauroch avait été assassiné ou qu'il avait été possédé par des démons. Le roi n'apparaissait plus en public et ne pouvait donc faire taire ces rumeurs, et l'insurrection embrasa finalement le pays. Les dissidents prirent d'assaut les palais de Ssra-Tauroch, le forçant à s'enfuir en Gisombre. Son refuge devint un désert de sable battu par les vents et accablé de chaleur, mais c'est ici que son mausolée put s'abriter loin de ses anciens sujets.

Environnement

La Désolation Brune est un désert de sable au climat inhospitalier situé en Gisombre. La monotonie des dunes est rompue par d'occasionnels affleurements rocheux. Le jour, des vautours tournent dans le ciel, en quête d'une charogne sur laquelle se nourrir. La nuit, le désert s'anime quand ses habitants émergent des dunes mouvantes.

Les températures diurnes sont anormalement élevées pour la Gisombre. L'endroit est ensoleillé, même si le soleil reste bas sur l'horizon tout au long de la journée. La nuit, les températures s'effondrent pour retrouver le froid sépulcral qui règne normalement en Gisombre. Les dunes sont en perpétuel mouvement sous l'influence des vents brûlants qui ne cessent de dégager et de recouvrir de sable les affleurements rocheux.

Une unique rivière serpente entre les escarpements rocheux et aboutit au pied d'une falaise. Le mausolée de Ssra-Tauroch émerge du flanc de cette falaise aux teintes brun rouge et marron. Les eaux de la rivière au cours rapide sont boueuses mais fraîches.

Des monuments érodés par les sables et des bâtiments effondrés émergent des dunes au pied de la falaise. La nuit, des dizaines de yuan-tis momifiés, les « enfants » de Ssra-Tauroch, parcourent les boulevards déserts et se rassemblent dans les édifices en ruine dans une pâle imitation de leur vie d'avant.

Le mausolée de Ssra-Tauroch surplombe les ruines envahies par les sables, telle une sentinelle silencieuse. Les fondations du Mausolée sont creusées dans la falaise et forment une vaste plate-forme sur laquelle s'élève l'édifice en marbre. La façade du sépulcre est en marbre lisse, à l'exception d'un grand bas-relief représentant Ssra-Tauroch.

- L'intérieur du mausolée comporte un niveau principal et deux niveaux secondaires, situés respectivement au-dessus et au-dessous du niveau principal.
- À moins que le contraire ne soit spécifié, toutes les portes du bâtiment sont verrouillées et peuvent être ouvertes au moyen d'un test de Larcin DD 25 ou d'un test de Force DD 20.
- Il n'y a aucune source de lumière à l'intérieur du mausolée.
- Les salles du mausolée ont une hauteur sous plafond de 6 mètres.

Lorsque les aventuriers arrivent en vue du mausolée, lisez ce qui suit :

Des ruines s'étendent au pied d'une falaise à pic. Des monuments érodés et des structures effondrées envahies par les sables sont les vestiges d'une civilisation déplacée et disparue. Un immense édifice en marbre brun-rouge est installé à flanc de falaise. Son seul ornement est un gigantesque bas-relief représentant le visage d'un humanoïde avec des écailles en guise de peau.

Zone 1 : la corniche du mausolée

La façade du mausolée se dresse sur une étroite corniche à 12 mètres au-dessus du sol sablonneux. Pour escalader la corniche, il faut réussir un test d'Athlétisme DD 20.

Lorsque les PJ atteignent la corniche devant le mausolée, lisez ce qui suit :

La façade du bâtiment est lisse et forme un arrondi en saillie de la falaise. Au sommet du bâtiment, le mur s'incurve lentement pour former un grand dôme. Les parois du dôme présentent des fractures, comme si les lieux avaient eu à subir des séismes dans le passé.

Mausolée de Ssra-Tauroch

N
O E
S

Une case = 1,50 mètre

Niveau supérieur

Vers le niveau principal
8
Vers le niveau principal
Vers le niveau principal
9
8

Niveau principal

6
5
Vers le niveau supérieur
Vers le niveau inférieur
4
7
Vers le niveau inférieur
Vers le niveau supérieur
Vers le niveau supérieur
2
3
1

Niveau inférieur

8
Vers le niveau principal
10
11
Vers le niveau principal
8
13
S
12

14
15

Entrée du mausolée

Zone 2 : le sanctuaire du dieu serpent

Lorsque les PJ entrent dans cette salle, lisez ce qui suit :
Au centre des murs nord, est et sud, trois fontaines murales aux formes de grandes statues de serpent déversent un filet d'eau dans un bassin qui court le long de ces trois murs. Des reliefs sculptés de yuan-tis et de serpents décorent les parois du bassin ainsi que les murs de la salle. Le sol de marbre était autrefois parfaitement poli, mais l'abrasion constante du sable apporté par le vent lui a donné un aspect terne.

Test de Perception
DD 25 : *une jointure à peine visible se remarque dans le mur derrière la fontaine à l'est. Un passage secret doit s'ouvrir là.*

Rencontre optionnelle : surprise rampante

Rencontre de niveau 17 (8 400 px)
- 6 serpents d'ombre (francs-tireurs de niveau 16, cf. *BF* 240)

Les serpents d'ombre surgissent des fontaines et attaquent les PJ.

Zone 3 : alcôve

Lorsque les PJ entrent dans cette salle, lisez ce qui suit :
Cette alcôve est vierge de toute décoration à l'exception de quatre grandes urnes posées aux quatre coins de la pièce. Plusieurs petites niches vides sont creusées dans les murs. Dans un coin, le squelette désarticulé d'un humanoïde mort il y a fort longtemps forme un tas d'ossements sur le sol.

Si cette salle a jamais contenu quelque chose, cela a été emporté par des chasseurs de trésor ou des aventuriers. Les urnes ne contiennent que des cendres. Le squelette est tout ce qui reste d'un pilleur.

Zone 4 : la nef des serpents

Lorsque les PJ pénètrent dans ce couloir, lisez ce qui suit :
Le mur ouest de ce long couloir est décoré d'une immense peinture murale représentant un serpent majestueux et prodigieusement détaillé en train de donner naissance à un nombre incalculable d'espèces de serpents.

Test de Religion
DD 20 : *cette fresque représente certainement un dieu serpent, comme Zéhir par exemple.*

Zone 5 : presbytère (niveau 18)

Le presbytère accueillait autrefois les quartiers des prêtres de Zéhir. Un naga osseux s'est approprié ce coin du mausolée et en a fait sa demeure. Il est conscient de la présence d'intrus et tente de bloquer les PJ dès qu'ils entrent dans le presbytère. Les PJ déclenchent la rencontre tactique quand ils ouvrent la porte sud ou dès que leur présence est repérée dans la salle s'ils y sont entrés par d'autres moyens.

Rencontre tactique : *Les disciples de Zéhir* (cf. page 92).

Zone 6 : sacristie secrète

Lorsque les PJ pénètrent dans cette salle circulaire, lisez ce qui suit :
Des serpents rampent et se tortillent autour d'un autel fait d'un simple bloc de pierre et installé au centre de cette salle. Chaque coin de l'autel est orné d'un serpent lové sculpté. Les ossements de différentes créatures sont éparpillés dans la pièce, ainsi que quelques cadavres naturellement momifiés.

Les serpents sont des reptiles ordinaires et ne présentent pas de danger. Ils fuient par des petites fissures du sol s'ils sont menacés. Une petite niche s'ouvre dans le mur est, dans laquelle est posé un gros coffre.

Coffre en fer de taille M : CA 5, Réflexes 5, Vigueur 10, 60 pv. Le coffre est fermé par un Verrou arcanique. Il peut être ouvert par le rituel Ouverture ou en réussissant un test de Larcin ou un test de Force DD 35. Ce coffre contient deux symboles sacrés de Zéhir ordinaires et le trésor spécifié ci-dessous. S'ils sont portés ostensiblement, ces symboles sacrés confèrent une immunité contre les effets de l'autel de Zéhir de la zone 15.

Trésor : 1000 po et une *potion de regain* (1 000 po).

Zone 7 : le grand hall aux statues

Lorsque les PJ entrent dans le hall, lisez ce qui suit :
Les murs de ce grand hall sont décorés de bas-reliefs qui représentent de grandes batailles entre des yuan-tis et de terribles dragons. Des dizaines de grandes statues de guerriers yuan-tis en armure de cérémonie sont alignées dans la salle, toutes tournées face à l'est. La plus grande et la plus détaillée de ces statues géantes se dresse devant le mur est et fait face aux statues de guerriers.

Test de Perception
DD 25 : *le nom « Ssra-Tauroch » est gravé sur la base de la statue la plus grande.*

Zone 8 : la crypte

Chacune de ces petites alcôves (quatre au niveau supérieur et quatre au niveau inférieur) contient un sarcophage décoré qui est soit debout, soit couché sur une dalle de granit. Les sarcophages sont vides à moins que vous n'optiez pour une rencontre optionnelle à l'un des niveaux (ou aux deux).

Rencontre optionnelle : le sommeil des momies

Rencontre de niveau 17 (8 000 px)
- 4 seigneurs momies abominations yuan-tis (contrôleurs d'élite de niveau 14, cf. ci-après)

Déranger un sarcophage réveille la momie qui se trouve à l'intérieur, et les trois autres seigneurs momies se trouvant dans les autres cryptes de ce niveau se réveillent simultanément. Ces trois autres seigneurs momies se dirigent rapidement vers le sarcophage ouvert pour combattre les PJ.

Seigneur momie abomination yuan-ti Contrôleur d'élite (meneur) niveau 14
Humanoïde naturel (mort-vivant, reptile) de taille G 2 000 px

Initiative +13 **Sens** Perception +10 ; vision dans le noir
Désespoir (terreur) aura 5 ; les ennemis pris dans l'aura subissent un -2 aux jets d'attaque contre le seigneur momie.
Pv 280 ; **péril** 140
Régénération 10 (si le seigneur momie subit des dégâts de feu, sa régénération ne fonctionne pas lors de son tour de jeu suivant)
CA 32 ; **Vigueur** 32, **Réflexes** 28, **Volonté** 31
Immunités maladie, poison ; **Résistances** nécrotique 10
Jets de sauvegarde +2
VD 7, escalade 7
Points d'action 1

⊕ **Anneaux constricteurs** (simple ; à volonté)
+18 contre Réflexes ; 1d10 + 5 dégâts, puis la cible est tirée de 1 case et étreinte. Le seigneur momie abomination yuan-ti ne peut étreindre qu'une seule créature à la fois.

ǂ **Morsure** (simple ; à volonté) ✦ **poison**
Cible étreinte uniquement ; +18 contre Vigueur ; 1d12 + 5 dégâts de poison, et 10 dégâts de poison continus (sauvegarde annule).

↯ **Malédiction de la momie** (quand la momie tombe à 0 point de vie) ✦ maladie
Explosion de proximité 10 ; +16 contre Volonté ; tous les ennemis pris dans l'explosion contractent la putréfaction de momie niveau 14 (Endurance amélioration DD 24, stabilisation DD 19 ; cf. page 95 pour les effets de la maladie).

Alignement mauvais **Langues** draconique
Compétences Discrétion +14, Endurance +15, Intimidation +14

For 22 (+13)	**Dex** 18 (+11)	**Sag** 16 (+10)
Con 20 (+12)	**Int** 12 (+8)	**Cha** 14 (+9)

Zone 9 : vestibule ensablé

Les doubles portes au nord de cette salle sont brisées et il suffit pour les ouvrir de les tirer. Une fois ouverte, les portes sortent de leur chambranle et tombent pesamment sur le sol avec un bruit sourd qui résonne dans tout le complexe.

Lorsque les PJ entrent dans cette zone, lisez ce qui suit :
Une série de meurtrières s'ouvrent à hauteur de poitrine dans le mur ouest et ont permis aux vents tourbillonnants et au sable cinglant de s'engouffrer dans la pièce. Le sol est recouvert d'une couche de sable d'une dizaine de centimètres d'épaisseur.

Porte en fer : la porte qui permet de descendre au niveau principal du mausolée est une porte en fer, fermée par Verrou arcanique. Elle peut être ouverte en utilisant le rituel Ouverture ou en réussissant un test de Larcin ou un test de Force DD 35.

Zone 10 : antichambre

Lorsque les PJ pénètrent dans cette salle, lisez ce qui suit :
Les murs de l'antichambre sont en pierre brute. La double porte à l'est est sculptée de serpents entrelacés.

Zone 11 : le puits aux serpents

Des centaines de serpents ordinaires, de toutes formes et de toutes tailles, grouillent sur le sol de cette salle. Le sol est décoré d'une mosaïque représentant un magnifique serpent.

Zone 12 : salle d'embaumement

Lorsque les PJ entrent dans cette salle, lisez ce qui suit :
Des étagères sont creusées dans les murs en pierre de cette salle. Des urnes d'argile et de pierre, certaines brisées, ainsi que quelques outils dorés ramassent la poussière sur les étagères envahies par les toiles d'araignée. Une table de pierre légèrement inclinée occupe le centre de la pièce.

Zone 13 : grotte obscure

Cette petite chambre naturelle est reliée à l'une des cryptes (zone 8). Un petit tunnel part de cette grotte et conduit aux deux dernières salles du mausolée.

Test de Perception
DD 25 : *vous remarquez une jointure à peine visible sur le mur ouest, qui révèle l'existence d'une porte secrète.*

Lorsque les PJ ouvrent la porte secrète et entrent dans la grotte, lisez ce qui suit :
Un tunnel excavé s'ouvre dans le flanc de la grotte.

Zone 14 : la chambre catacombe

Cette grotte naturelle est parsemée de stalagmites et de stalactites et le long de ses parois des crânes de diverses créatures sont empilés sans ordre apparent. En plusieurs endroits l'empilement s'est effondré, dispersant des crânes sur le sol. Des fresques peintes sur un enduit de plâtre couvraient autrefois les parois, mais elles sont aujourd'hui si abîmées et usées qu'il est impossible de dire ce qu'elles représentaient.

Rencontre optionnelle : les hommes du roi

Rencontre de niveau 18 (9 600 px)

- ✦ 1 disciple de Zéhir maléficié yuan-ti (contrôleur de niveau 17, cf. *BF* 270)
- ✦ 2 bodaks massacreurs (soldats de niveau 18, cf. *BF* 39)
- ✦ 2 nécrophages exterminateurs (brutes de niveau 18, cf. *BF* 196)

Si vous choisissez de jouer cette rencontre optionnelle, Ssra-Tauroch n'attend pas que les PJ violent son sépulcre. Il envoie un groupe de gardes les attaquer et les intercepter soit dans la zone 14, soit dans la petite salle au sud de cette zone.

Zone 15 : la crypte de Ssra-Tauroch (niveau 19)

Lorsque les PJ pénètrent dans cette salle, lisez ce qui suit :
Un trône richement décoré est installé sur une estrade en demi-cercle. Une créature momifiée y est assise, encadrée par deux humanoïdes reptiliens sur le qui-vive.

Les PJ déclenchent la rencontre tactique lorsqu'ils ouvrent la porte de la crypte ou dès que leur présence est repérée dans la salle s'ils y sont entrés par d'autres moyens.

Rencontre tactique : *Le trône de Ssra-Tauroch* (cf. page 94).

Les disciples de Zéhir

Rencontre de niveau 17 (8 600 px)

Configuration

1 naga osseux (N)
2 serpents d'ombre (S)
1 esprit courroucé (E)
1 rejeton noir tissombre (R)

Lorsque les PJ pénètrent dans la zone 5, demandez aux joueurs de placer leurs figurines sur le plateau dans l'ordre de marche. Placez le naga osseux, puis lisez le texte ci-dessous.

Les serpents d'ombre, le rejeton noir tissombre et l'esprit courroucé sont cachés au début de la rencontre. Placez ces créatures sur le plateau une fois qu'elles ont joué leur action de surprise ou que les PJ les ont repérées.

Lorsque les PJ entrent dans le presbytère, lisez ce qui suit :
Une créature étrange est lovée dans le coin nord-ouest de la pièce, le haut du corps redressé. Elle ressemble à un serpent squelettique surmonté d'un gros crâne humain équipé de crocs.

Cette salle a dû servir autrefois de logement pour les prêtres du temple. Du mobilier cassé et pourrissant est rassemblé en trois tas grossiers.

Test de Perception
DD 13 : *le spectre malveillant d'un humanoïde vole dans les airs.*
DD 20 : *deux grands serpents noirs à deux têtes sont dissimulés dans un tas de meubles brisés à l'est de la salle.*
DD 25 : *une araignée draconique à six pattes et deux queues couverte d'écailles noires est pendue au plafond.*

Naga osseux (N) **Contrôleur d'élite niveau 16**
Créature magique immortelle (mort-vivant) de taille G 2 800 px
Initiative +11 **Sens** Perception +13 ; vision dans le noir
Cascabelle mortelle (nécrotique) aura 2 ; tout ennemi qui débute son tour de jeu dans l'aura est hébété jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.
Pv 328 ; **péril** 164
CA 32 ; **Vigueur** 32, **Réflexes** 28, **Volonté** 29
Immunités maladie, poison ; **Résistances** nécrotique 20 ; **Vulnérabilités** radiant 10
Jets de sauvegarde +2
VD 7
Points d'action 1

Morsure (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique**
Allonge 2 ; +20 contre CA ; 2d4 + 6 dégâts, et 5 dégâts nécrotiques continus (sauvegarde annule).
Effet secondaire : la cible est affaiblie (sauvegarde annule).

Balancement mortel (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique**
Explosion de proximité 3 ; les créatures aveuglées sont immunisées ; +21 contre Volonté ; la cible est hébétée (sauvegarde annule). Si la cible est déjà hébétée, elle subit 2d6 + 6 dégâts nécrotiques à la place.

Alignement non aligné **Langues** commun, draconique, universel
Compétences Arcanes +18, Histoire +18, Intuition +18, Religion +18
For 22 (+14) **Dex** 16 (+11) **Sag** 20 (+13)
Con 28 (+17) **Int** 20 (+13) **Cha** 22 (+14)

2 serpents d'ombre (S) **Franc-tireur niveau 16**
Bête ombreuse (reptile) de taille G 1 400 px chacun
Initiative +17 **Sens** Perception +13 ; vision dans le noir
Pv 158 ; **péril** 79
CA 30 ; **Vigueur** 28, **Réflexes** 29, **Volonté** 27
Résistances poison 10
VD 7, escalade 7 ; cf. aussi *assaut de l'ombre rampante*

Morsure (simple ; à volonté) ✦ **poison**
Allonge 2 ; +21 contre CA ; 2d6 + 7 dégâts, et 10 dégâts de poison continus (sauvegarde annule).

Double attaque (simple ; à volonté) ✦ **poison**
Le serpent d'ombre effectue deux attaques de morsure et se décale jusqu'à 1 case, avant, entre, ou après ses attaques.

Assaut de l'ombre rampante (simple ; rencontre) ✦ **poison**
Le serpent d'ombre se décale jusqu'à 7 cases et effectue une attaque de morsure contre deux cibles différentes à n'importe quel moment de son déplacement.

Disparition dans la nuit (simple ; rencontre)
Jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant, le serpent d'ombre acquiert les capacités immatériel et déphasage, sans compter qu'il est invisible en cas de luminosité faible.

Alignement mauvais **Langues** -
Compétences Discrétion +20
For 20 (+13) **Dex** 25 (+15) **Sag** 10 (+8)
Con 22 (+14) **Int** 4 (+5) **Cha** 20 (+13)

Tactique

Le naga osseux n'est pas surpris par l'arrivée des PJ. En fait, grâce à l'esprit courroucé qui le sert, le naga a été informé de la progression des aventuriers dans le mausolée. Il ne craint pas les PJ et les invite même à s'approcher pour venir l'affronter.

Round 1 : le naga osseux vient se placer au milieu des PJ avant d'attaquer avec *balancement mortel*.

Si les personnages ne les repèrent pas, les serpents d'ombre, l'esprit courroucé et le rejeton noir tissombre sont cachés pour ce premier round de combat. Le rejeton noir prépare son action afin de tomber depuis le plafond sur un PJ passant sous lui, en utilisant sa *charge encornée*.

Si les personnages repèrent une de ces créatures, celle-ci passe immédiatement à l'action, employant les tactiques décrites au paragraphe suivant.

Se cacher et rester caché

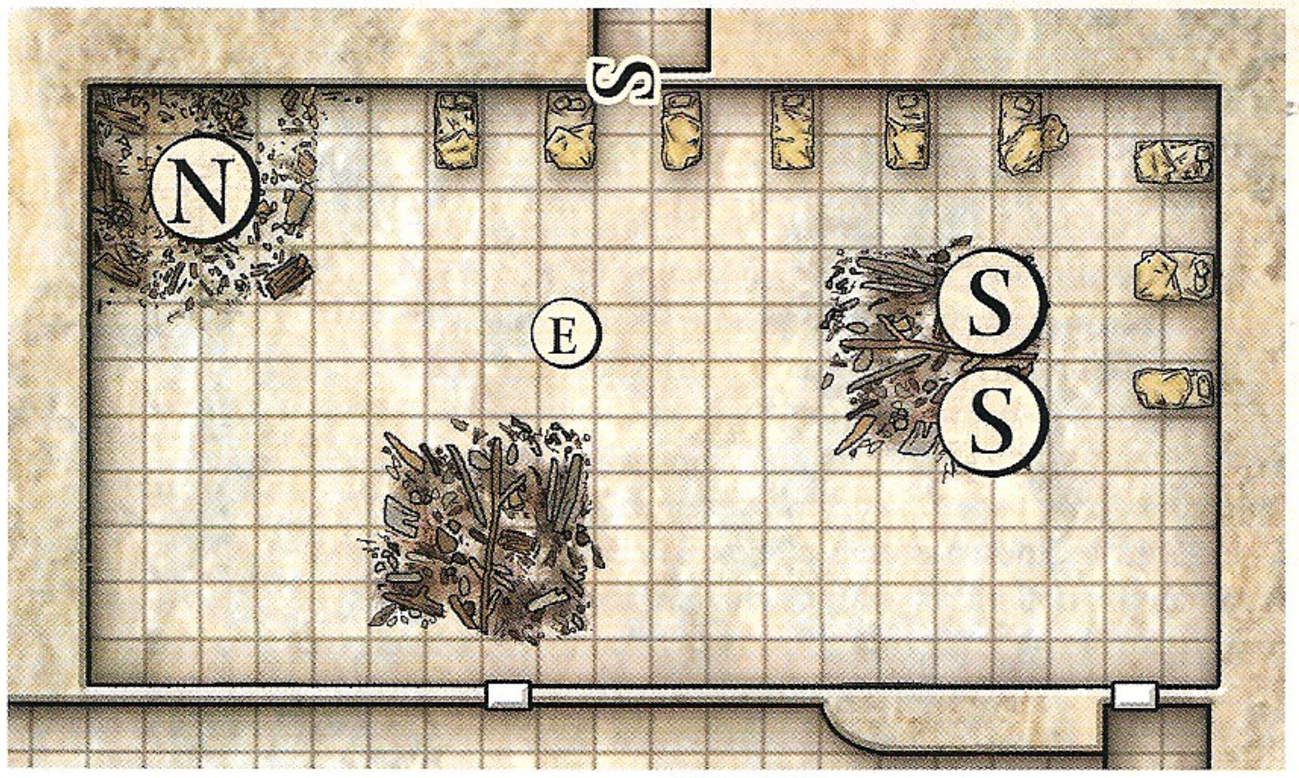
Lorsque cette rencontre débute, l'esprit courroucé et le rejeton noir tissombre sont cachés dans les hauteurs près du plafond, et les deux serpents d'ombre se dissimulent sous un tas de meubles. Même si les PJ ont une source de lumière qui éclaire les lieux, ils ne remarquent pas les formes immatérielles et ombreuses de ces créatures à moins de réussir le test de Perception requis (cf. *Configuration*, ci-dessus).

Si elles ne sont pas repérées dès le départ, ces créatures restent cachées jusqu'à ce qu'elles fassent quelque chose qui révèle leur présence (en d'autres termes, jusqu'à ce qu'elles se déplacent ou attaquent). Une fois leur présence révélée, elles ne peuvent plus se cacher à moins de réussir un test de Discrétion opposé à un test de Perception passif de chaque PJ.

Round 2 : les serpents d'ombre entrent dans la bataille en utilisant *assaut de l'ombre rampante*. L'esprit courroucé lance sa *tête explosive*. Le rejeton noir tissombre continue d'attendre l'occasion d'utiliser sa *charge encornée*.

Round 3+ : le naga osseux alterne entre sa *morsure* et *balancement mortel*, selon ce qui est le plus approprié. L'esprit courroucé attaque avec *épée gémissante*. Les serpents d'ombre utilisent *disparition dans la nuit* et poursuivent par une *double attaque*.

Si aucun PJ ne passe sous le rejeton noir durant les deux premiers rounds, celui-ci utilise *toile acide* sur les adversaires situés à portée, puis descend au sol et charge. Au cours de l'affrontement, il utilise largement *attaque de corps à corps mobile*. S'il commence son tour de jeu en étant adjacent à un seul ennemi, le rejeton préfère effectuer une attaque de base et ne pas se déplacer afin de pouvoir utiliser *ténèbres* et disposer d'un camouflage.



Particularités de la zone

Lumière : obscurité.

Porte secrète en pierre : CA 5, Réflexes 5, Vigueur 20 ; 40 points de vie ; test de Force DD 25 pour l'enfoncer. Une porte secrète (Perception DD 30 pour la découvrir) au milieu du mur nord conduit à la sacristie secrète.

Tas de meubles cassés : les amas de mobilier en morceaux constituent un terrain difficile pour les personnages et pour le naga osseux, mais pas pour les autres créatures.

Esprit courroucé (E) **Soldat niveau 17**
Humanoïde ombreux (mort-vivant) de taille M 1 600 px
Initiative +11 **Sens** Perception +12 ; vision dans le noir
Pv 111 ; **péril** 55
CA 33 ; **Vigueur** 27, **Réflexes** 29, **Volonté** 30
Immunités maladie, poison ; **Résistances** immatériel
VD vol 6 (stationnaire) ; déphasage

Épée gémissante (simple ; à volonté) ✦ **psychique**
+24 contre CA ; 2d8 + 7 dégâts psychiques, et la cible est marquée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de l'esprit courroucé.

Tête explosive (simple ; recharge ⚅) ✦ **nécrotique, terreur**
L'esprit courroucé matérialise ce qui ressemble fort à sa tête décapitée auréolée de flammes et la jette vers ses adversaires : explosion de zone 2 à 10 cases ou moins ; +21 contre Vigueur ; 3d10 + 7 dégâts psychiques, puis la cible est immobilisée et marquée (sauvegarde annule les deux). *Échec :* demi-dégâts, et la cible est marquée (et non immobilisée).

Défi ardent (réaction immédiate, quand un ennemi marqué par l'esprit courroucé effectue une attaque qui ne le prend pas pour cible ; à volonté) ✦ **psychique**
L'ennemi en question subit 10 dégâts psychiques continus et est hébété (sauvegarde annule).

Alignement non aligné **Langues** commun
For 16 (+11) **Dex** 17 (+11) **Sag** 18 (+12)
Con 15 (+10) **Int** 22 (+14) **Cha** 24 (+15)

Rejeton noir tissombre (R) **Chasseur niveau 16**
Bête naturelle (reptile) de taille G 1 400 px
Initiative +19 **Sens** Perception +8 ; vision dans le noir
Pv 120 ; **péril** 60
CA 30 ; **Vigueur** 26, **Réflexes** 27, **Volonté** 20 ; cf. aussi *ténèbres*
Résistances acide 15
VD 8, escalade 8 (pattes d'araignées) ; cf. aussi *attaque de corps à corps mobile*

Morsure (simple ; à volonté) ✦ **acide**
+21 contre CA ; 2d10 + 6 dégâts, et 5 dégâts d'acide continus (sauvegarde annule).

Charge encornée (simple ; à volonté)
Le rejeton noir tissombre effectue une attaque de charge ; +21 contre Vigueur ; 2d8 + 7 dégâts, la cible se retrouve à terre, et le rejeton noir tissombre effectue une attaque de morsure contre celle-ci.

Attaque de corps à corps mobile (simple ; à volonté)
Le rejeton noir tissombre peut se déplacer jusqu'à la moitié de sa VD et effectuer une attaque de base de corps à corps à n'importe quel moment de son déplacement. La créature ne provoque pas d'attaques d'opportunité en s'éloignant de la cible de son attaque.

Toile acide (simple ; à volonté) ✦ **acide**
Distance 10 ; +20 contre Réflexes ; la cible subit 10 dégâts d'acide continus et est maîtrisée (sauvegarde annule les deux).

Ténèbres
Si le rejeton noir tissombre ne se déplace pas à son tour de jeu, les ombres qui tourbillonnent en permanence autour de lui se rassemblent en un nuage d'obscurité qui lui procure un camouflage jusqu'au début de son tour de jeu suivant.

Alignement non aligné **Langues** -
Compétences Discrétion +20
For 22 (+14) **Dex** 24 (+15) **Sag** 10 (+8)
Con 18 (+12) **Int** 2 (+4) **Cha** 8 (+7)

Le trône de Ssra-Tauroch

Rencontre de niveau 19 (11 600 px)

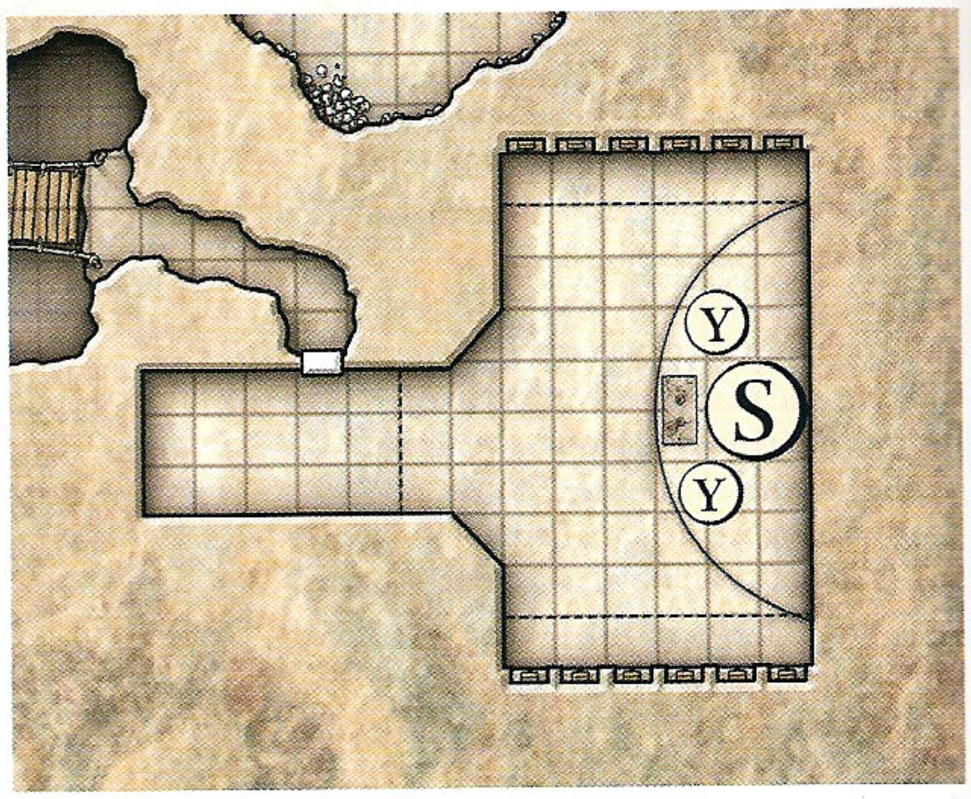
Configuration

Ssra-Tauroch (S)
2 incantateurs maléficiés yuan-tis corrompus (Y)
1 piège de l'autel du zélote de Ssra-Tauroch

Les PJ viennent de pénétrer dans la chambre la plus profonde du mausolée, la crypte de Ssra-Tauroch. Lisez le texte ci-dessous, puis placez Ssra-Tauroch et les incantateurs maléficiés yuan-tis corrompus comme cela est indiqué sur le plan. La zone affectée par l'autel du zélote est indiquée en pointillés. Si les PJ le souhaitent, ils peuvent engager la conversation avec Ssra-Tauroch ; le seigneur momie n'attaque pas le premier, mais ira férocement jusqu'au bout du combat une fois celui-ci entamé.

Lorsque les aventuriers pénètrent dans ce lieu, lisez ce qui suit :

Les murs de cette crypte sont couverts de glyphes et de pictogrammes. Au fond de la pièce, un vieux yuan-ti est assis sur un trône richement décoré qui fait face à un grand autel. Le yuan-ti est presque entièrement enveloppé dans des bandelettes de lin blanc jaunies par l'âge. Deux yuan-tis aux yeux ternes se tiennent de chaque côté du trône.



Autel du zélote de Ssra-Tauroch **Furtif niveau 15**
Piège 1 200 px

Un grand autel consacré à Zéhir est le cœur d'un piège qui tente de contrôler les infidèles qui s'en approchent.

Danger : la zone de déclenchement recouvre presque entièrement la crypte. L'autel tire son énergie des créatures vivantes qui ne sont pas vouées à Zéhir et fonctionne aussi longtemps qu'elles sont présentes.

Perception

Aucun test n'est nécessaire pour remarquer l'autel.

Autres compétences : Religion

✦ DD 27 : le personnage reconnaît la nature de l'autel et réalise que le piège peut être supprimé en détruisant l'autel.

Initiative : +6

Déclencheur

Lorsque des personnages entrent dans la zone, le piège s'active et détermine son initiative. Il poursuit ses attaques jusqu'à ce qu'il ne reste plus aucun incroyant vivant dans la zone.

Attaque

Action simple **Distance** mire
Cible : une créature choisie aléatoirement et ne portant pas le symbole sacré de Zéhir
Attaque : +19 contre Volonté
Réussite : la cible est dominée par Ssra-Tauroch jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de l'autel.
Effet secondaire : la cible est hébétée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de l'autel.

Contre-mesures

✦ Un personnage peut attaquer l'autel (CA 26, autres défenses 24 ; 125 pv ; résistance 10 à tout). Une fois l'autel détruit, le piège est inopérant.

Ssra-Tauroch (S) **Contrôleur solo niveau 17**
Seigneur momie
Humanoïde naturel (mort-vivant, reptile) de taille G 8 000 px

Initiative +12 **Sens** Perception +17 ; vision dans le noir
Faveur de Zéhir (**guérison, poison**) aura 10 ; tout allié situé dans l'aura au début de son tour de jeu regagne 5 points de vie, tandis que tout ennemi pris dans l'aura au début de son tour de jeu subit 5 dégâts de poison.
Désespoir (**terreur**) aura 3 ; tout ennemi pris dans l'aura subit un -4 aux jets d'attaque contre Ssra-Tauroch tant qu'il n'a pas blessé ce dernier.
Pv 820 ; **péril** 410
Régénération 10 (si Ssra-Tauroch subit des dégâts de feu, sa régénération ne fonctionne pas jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant)
CA 33 (cf. aussi *rossée protectrice*) ; **Vigueur** 31, **Réflexes** 28, **Volonté** 31
Immunités maladie, poison ; **Résistances** nécrotique 10
Jets de sauvegarde +5
VD 5
Points d'action 2

Sceptre de Ssra-Tauroch (simple ; à volonté) ✦ **arme, poison**
+22 contre CA ; 1d8 + 9 dégâts, et la cible subit 10 dégâts de poison continus (sauvegarde annule).

Rossée protectrice (simple ; recharge ⚄ ⚅) ✦ **arme, poison**
Ssra-Tauroch effectue deux attaques de *sceptre de Ssra-Tauroch* contre la même cible. Si les deux attaques touchent, la cible est poussée de 3 cases et immobilisée (sauvegarde annule), et Ssra-Tauroch et un allié adjacent bénéficient d'un bonus de pouvoir de +1 à la CA jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de Ssra-Tauroch.

Langue de vipère (mineure ; recharge ⚄ ⚅) ✦ **charme**
Distance 10 ; +22 contre Volonté ; la cible est dominée (sauvegarde annule). *Effet secondaire :* la cible est hébétée (sauvegarde annule).

Malédiction de Ssra-Tauroch (quand Ssra-Tauroch est en péril pour la première fois) ✦ **froid, nécrotique**
Explosion de proximité 3 ; +20 contre Vigueur ; 2d4 + 6 dégâts nécrotiques, puis la cible subit 10 dégâts de froid continus et est immobilisée (sauvegarde annule les deux).

Pestilence funeste (simple ; rencontre) ✦ **nécrotique**
Explosion de zone 2 à 10 cases ou moins ; +20 contre Vigueur ; 3d8 + 9 dégâts nécrotiques, et la cible subit un -2 à toutes ses défenses jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de Ssra-Tauroch.
Effet secondaire : la cible contracte la putréfaction de la momie de niveau 17 (cf. ci-après).

Alignement mauvais **Langues** commun, draconique
Compétences Histoire +15, Intimidation +18, Intuition +17, Religion +15

For 22 (+14)	**Dex** 19 (+12)	**Sag** 18 (+12)
Con 20 (+13)	**Int** 15 (+10)	**Cha** 21 (+13)

Équipement *sceptre de Ssra-Tauroch* (masse d'armes)

2 incantateurs maléficiés yuan-tis corrompus (Y) Artilleur (meneur) niveau 15
Humanoïde naturel (mort-vivant, reptile) de taille M 1 200 px chacun

Initiative +13 **Sens** Perception +13 ; vision dans le noir
Bouclier de Zéhir aura 10 ; tout allié pris dans l'aura bénéficie d'un bonus de pouvoir de +2 à toutes les défenses.
Pv 118 ; **péril** 59 ; cf. aussi *domination venimeuse* et *repli*
CA 29 ; **Vigueur** 26, **Réflexes** 27, **Volonté** 27 ; cf. aussi *attaque détournée* et *repli*
Immunités maladie, poison ; **Résistances** nécrotique 10 ; **Vulnérabilités** radiant 5
VD 7 ; cf. aussi *repli*

Morsure (simple ; à volonté) ✦ **poison**
+22 contre Vigueur ; 1d6 + 6 dégâts, et la cible subit 5 dégâts de poison continus (sauvegarde annule).

Perversion mentale (simple ; à volonté) ✦ **psychique**
Distance 20 ; +22 contre CA ; 2d6 + 7 dégâts psychiques, et la cible est hébétée (sauvegarde annule).

Domination venimeuse (simple ; se recharge quand le yuan-ti est en péril pour la première fois) ✦ **charme**
Distance 5 ; affecte une créature subissant des dégâts de poison continus ; +20 contre Volonté ; la cible est dominée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de l'incantateur maléficié yuan-ti corrompu. *Effet secondaire :* la cible est hébétée (sauvegarde annule).

Venin de Zéhir (simple ; recharge ⚁ ⚄ ⚅) ✦ **poison**
Distance 10 ; affecte une créature subissant des dégâts de poison continus ; +20 contre Vigueur ; 2d10 + 6 dégâts de poison, et la cible est hébétée (sauvegarde annule).

Attaque détournée (interruption immédiate, quand le yuan-ti est touché par une attaque ; recharge ⚄ ⚅)
L'incantateur maléficié yuan-ti transfère les dégâts et effets de l'attaque à un allié adjacent.

Repli
Quand il est en péril, l'incantateur maléficié yuan-ti bénéficie de +2 en VD et de +5 à toutes ses défenses.

Alignement mauvais **Langues** commun, draconique
Compétences Arcanes +19, Bluff +19, Discrétion +18, Histoire +19, Intuition +18

For 16 (+10)	**Dex** 22 (+13)	**Sag** 22 (+13)
Con 22 (+13)	**Int** 25 (+14)	**Cha** 25 (+14)

Tactique

Ssra-Tauroch n'a préparé aucun plan pour fuir. Si les PJ arrivent jusqu'à sa crypte et parviennent à le vaincre, il est résigné à ce destin. Toutefois, il n'a aucune envie de gagner le palais de Zéhir sans combattre. Le seigneur momie est un stratège intelligent, qui emploie les tactiques les plus efficaces pour venir à bout de ses ennemis.

Ssra-Tauroch et ses lieutenants concentrent leurs attaques sur les PJ qui ne sont pas encore dominés par le piège. Comme ces trois créatures ont elles aussi le pouvoir de dominer leurs victimes, les personnages vont avoir du mal à venir à bout de leurs ennemis tant que le piège fonctionne.

Round 1+ : Ssra-Tauroch commence le combat avec *langue de vipère*, suivi de *pestilence funeste* pour toucher un maximum de personnages. S'il est engagé au corps à corps ou que *langue de vipère* ne s'est pas encore rechargé, il utilise *rossée protectrice* et *sceptre de Ssra-Tauroch*.

Les incantateurs maléficiés yuan-tis corrompus restent aux côtés de Ssra-Tauroch et attaquent avec *perversion mentale* jusqu'à ce que les PJ arrivent au corps à corps. À partir de ce moment, ils s'interposent entre les PJ et Ssra-Tauroch, utilisant leur attaque de morsure puis *venin de Zéhir* et *domination venimeuse* dès que cela est possible, visant les aventuriers qui subissent des dégâts de poison continus infligés par leurs pouvoirs ou par ceux de Ssra-Tauroch.

Particularités de la zone

Lumière : obscurité.

Estrade : l'autel et le trône de Ssra-Tauroch sont installés sur une plate-forme qui s'élève à 1,50 mètre au-dessus du sol de la crypte. Les créatures se trouvant sur cette estrade jouissent d'un avantage de combat contre ceux qui se tiennent sur le sol de la crypte. Monter ou descendre de l'estrade coûte 1 case de déplacement supplémentaire.

Trésor : Ssra-Tauroch débute la rencontre assis sur un grand trône richement orné (objet d'art d'une valeur de 15 000 po). Le trône consiste en une banquette rectangulaire en bois avec des accoudoirs en mithral et or, incrustés de dix opales de feu et d'un gros rubis.

La putréfaction de la momie **Maladie niveau 17** **Endurance :** stabilisation DD 21, amélioration DD 26

Le malade est guéri

◀ **Effet initial** : les effets de guérison ne rendent plus que la moitié des points de vie habituels au malade.

◀▶ Les effets de guérison de rendent plus que la moitié des points de vie habituels au malade. De plus, il subit 10 dégâts nécrotiques, qui ne peuvent être soignés tant qu'il n'est pas guéri.

▶ **Dernier stade :** le malade meurt.

LA NÉCROPOLE DE KRAVENGHAST

Un antre pour cinq aventuriers de niveau 19

La nécropole de Kravenghast est dissimulée dans une vallée anciennement recouverte par une cité aujourd'hui désertée. Elle se compose d'un petit cimetière situé au-dessus du laboratoire abandonné d'un nécromant. La nécropole a été transformée en temple de Vecna, le dieu mort-vivant des secrets. Le mausolée du cimetière contient un escalier en spirale caché qui mène jusqu'à ce laboratoire souterrain. Le temple est occupé par un culte dément de Vecna placé sous la direction du prêtre liche Mauthereign.

Pour plus d'informations sur le culte et les convictions et objectifs de Mauthereign, reportez-vous à *Le Manuscrit de Mauthereign* (cf. page 215) et à la section consacrée à Vecna (cf. page 212).

Contexte

Histoire DD 22 : il y a de cela dix ans, des humains maléfiques habitaient la vallée, là où le cimetière de la nécropole de Kravenghast se trouve actuellement. Obnubilés par la mort, ces gens effectuaient des sacrifices humains au sommet des montagnes dressées de part et d'autre de la vallée, enterrant les restes difformes des sacrifiés dans des tombes impies du cimetière central. Avec le temps, les victimes des sacrifices devinrent des morts-vivants et se levèrent sans pouvoir quitter l'enceinte du lieu où on les avait mises en terre.

Histoire DD 27 : les humains maléfiques obéissaient à un nécromant du nom de Kravenghast qui soumettait les morts-vivants du cimetière à sa volonté au moyen de rituels. Sous celui-ci, il construisit un laboratoire arcanique pour y effectuer ses expériences et y loger ses acolytes. Les énergies de ses expériences se renforçant elles-mêmes et se mêlant à l'influence d'outre-tombe des morts-vivants évoluant en surface, un emplacement idéal pour l'étude de la mort apparut. Rares sont les endroits au monde aussi imprégnés d'influence nécromantique que cette vallée, son cimetière et ce qui se trouve en dessous. Avec le temps, le cimetière s'étendit et les domiciles des vivants se transformèrent en cryptes pour les morts. Enfin, il ne resta plus aucune créature vivante dans la vallée et lorsque Kravenghast cessa de donner signe d'existence, l'ensemble du lieu fut oublié de la civilisation.

Histoire DD 29 : il y a cinq ans, un prêtre de Vecna du nom de Mauthereign découvrit la nécropole, depuis recouverte d'herbe et de végétation. Il dégagea le cœur du cimetière et asservit les morts-vivants qui y vivaient encore, dont beaucoup avaient gagné en puissance à force d'années passées à proximité de ce qui se trouvait en dessous En tant que liche, Mauthereign attira à lui des fidèles qui le servent aujourd'hui dans sa vénération démente de Vecna, le Seigneur des Secrets.

Amorce : punir les bouchers

D'étranges rapports se sont multipliés, évoquant des monstres qui apparaîtraient la nuit pour s'emparer des gens du peuple avant de les estropier et les rendre aveugles. De nombreux comptes rendus prétendent que ces manifestations proviennent d'une vallée lugubre à l'est, une contrée sans vie au passé glauque.

Les aventuriers font la connaissance des villageois estropiés et aveuglés, certains privés d'un membre, d'autres d'un œil, et plus d'un ayant succombé au choc et à la perte de sang. Les indices laissent penser que les coupables de ces actions impardonnables pourraient se trouver pas plus loin que dans la vallée d'à côté.

Environnement

La nécropole de Kravenghast est située au centre d'une vallée flanquée de deux hautes montagnes. Sur des centaines de mètres, la zone qui entoure la nécropole est stérilisée par l'énergie nécromantique débridée qui jaillit de ce qui s'abrite sous ses pierres tombales.

Les traits suivants sont en vigueur dans la zone du cimetière, du mausolée et du complexe souterrain :

- Le DD de tous les tests de Soins augmente de 2.
- Les pouvoirs accompagnés du mot-clé radiant subissent un -1 au jet d'attaque.
- Les pouvoirs accompagnés du mot-clé terreur bénéficient d'un +1 au jet d'attaque.
- Les sources de lumière vive telles que les lanternes et les torches, qu'elles soient normales ou magiques, voient leur rayon d'effet diminué de moitié et leur intensité réduite à faible.

Lorsque les aventuriers s'approchent du cimetière, lisez ce qui suit :

Cet ancien cimetière partiellement repris par la nature se trouve au fond d'une vallée lugubre. Son cœur est entouré d'une clôture métallique surmontée de piques, rouillée mais encore efficace.

Toute vie alentour est dévastée et altérée. Les plantes sont flétries, les animaux maladifs et les carcasses jonchent le sol. Ici et là, on aperçoit les pierres d'une ruine ou une statue entre de longues herbes brunes et fileuses, des vignes épineuses et des broussailles coriaces. Des feuilles malsaines jaune-vert électrique et des fleurs violettes d'une étrange variété de chardon contrastent avec le gris-vert et le brun du reste du feuillage.

Zone 1 : le cimetière (niveau 19)

Avant que les personnages ne confrontent les occupants du mausolée et ce qui se trouve en dessous, ils doivent passer les créatures qui errent entre les pierres tombales.

Faites en sorte que les PJ s'approchent du cœur du cimetière par le nord-ouest ou le nord-est afin qu'ils puissent escalader la clôture sans attirer immédiatement l'attention des monstres aux aguets. La clôture métallique

et rouillée ne constitue guère un obstacle, mais elle force chaque personnage à entreprendre une action simple pour la franchir, quel que soit le sens.

Lorsque les personnages escaladent la clôture et se retrouvent tous dans le cimetière, lisez ce qui suit :
D'après ce que vous voyez, la zone située dans l'enceinte de l'enclos est parsemée d'un grand nombre de tombes. En son centre se dresse un bâtiment rectangulaire qui ressemble à une énorme crypte de surface.

Les PJ débutent la rencontre tactique dès que l'un d'entre eux s'approche dans un rayon de 2 cases du bâtiment ou d'un des gardiens morts-vivants.

Rencontre tactique : *La nécropole* (cf. page 98).

Zone 2 : le mausolée (niveau 15 ou niveau 19)

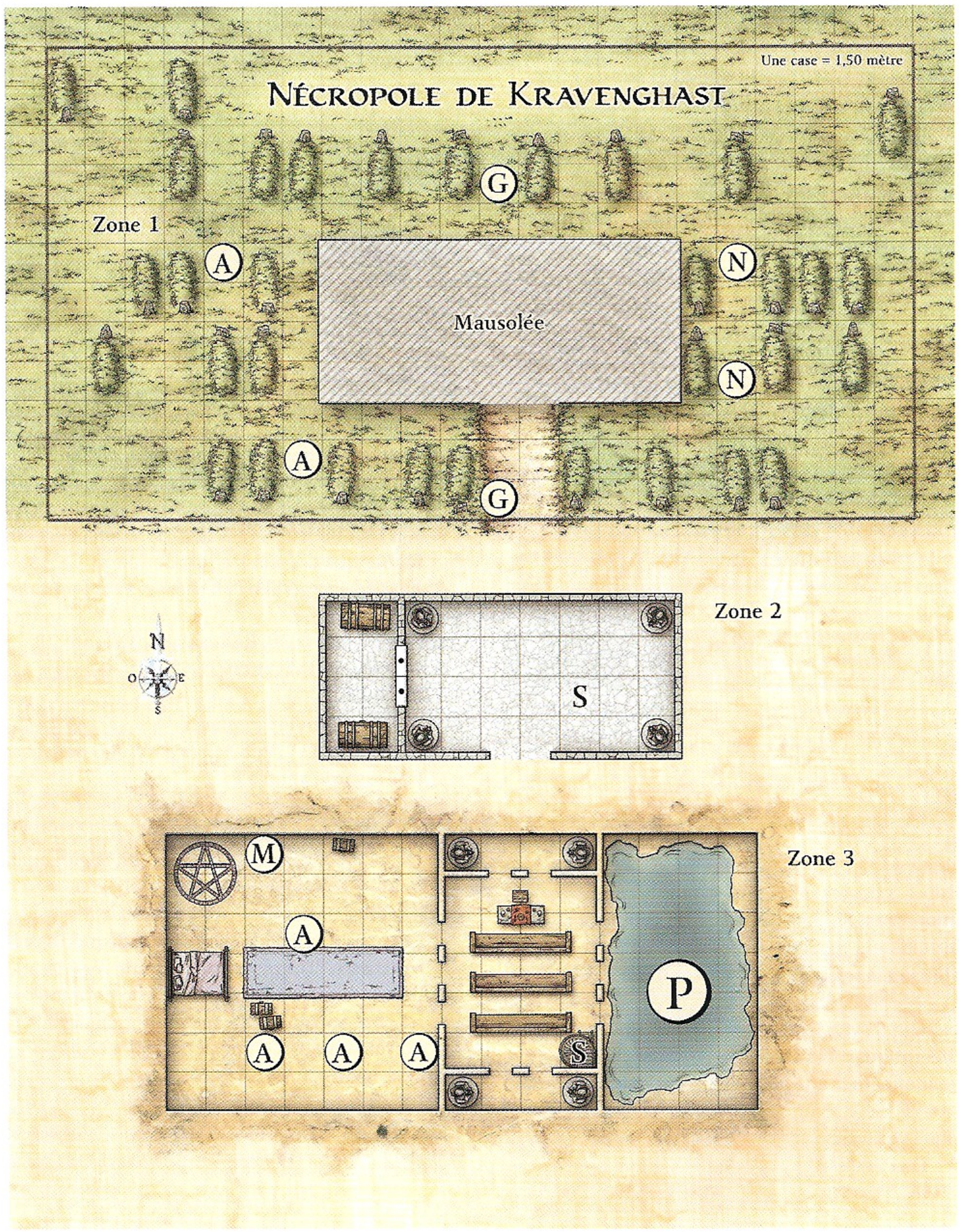
À l'intérieur du bâtiment rectangulaire, les personnages doivent surmonter une rencontre en deux temps. La rencontre tactique débute dès que l'un d'eux pénètre dans la structure en passant sous l'arche du mur sud.

Rencontre tactique : *Le mausolée* (cf. page 100).

Zone 3 : le sanctuaire et le bassin (niveau 21)

Le point d'orgue de la mission des personnages est leur rencontre avec une liche à laquelle ils s'attendent peut-être et une autre qui constituera certainement une surprise. La rencontre tactique débute lorsqu'un des PJ descend l'escalier en spirale et émerge dans la chambre centrale.

Rencontre tactique : *Le sanctuaire et le bassin* (cf. page 102).



La nécropole

Rencontre de niveau 19 (11 200 px)

Configuration

2 nécrophages exterminateurs (N)
2 âmes-en-peine spadassines (A)
2 gargouilles nabassu (G)

Deux nécrophages exterminateurs, deux âmes-en-peine spadassines et deux gargouilles nabassu errent parmi les tombes du cimetière envahi de végétation, attendant que des vivants envahissent leur territoire. Aucune des créatures n'est initialement visible tant que les personnages restent du côté extérieur de la clôture, car les âmes-en-peine spadassines utilisent déphasage tandis que les nécrophages exterminateurs et les gargouilles nabassu se cachent dans les hautes herbes qui leur confèrent un camouflage total.

Si l'un des PJ examine les pierres tombales, lisez ce qui suit :
Un examen sommaire des inscriptions des pierres tombales révèle que l'usure les a rendues pour la plupart illisibles. Celles qui sont déchiffrables portent le nom de leur occupant ainsi que les mots « La mort est un passage » ou autres variations de ce message.

Les morts-vivants lancent leur attaque dès qu'un personnage s'approche dans un rayon de 2 cases du mausolée qui se trouve au centre du cimetière ou d'un monstre. Déterminez l'initiative.

Tactique

Les nécrophages attaquent de front, mais les gargouilles et les âmes-en-peine utilisent leur discrétion et des tactiques de guérilla pour déstabiliser les PJ.

Round 1 : les nécrophages exterminateurs se délectent de combat et ceux qui errent entre ces pierres tombales pas moins que les autres. Lorsque les morts-vivants s'aperçoivent de la présence des PJ, les nécrophages chargent la cible la plus proche en suivant la trajectoire la plus courte entre les pierres tombales, et se mettent

2 nécrophages exterminateurs (N) **Brute niveau 18**
Humanoïde naturel (mort-vivant) de taille M — 2 000 px chacun

Initiative +14 **Sens** Perception +13 ; vision dans le noir
Pv 182 ; **péril** 91 ; cf. aussi *plainte funeste*
CA 30 ; **Vigueur** 30, **Réflexes** 27, **Volonté** 26
Immunités maladie, poison ; **Résistances** nécrotique 20 ; **Vulnérabilités** radiant 10
VD 7

(+) **Griffes** (simple ; à volonté) ✦ **guérison, nécrotique**
21 contre CA ; 3d6 + 8 dégâts nécrotiques, puis la cible perd 1 récupération et est affaiblie (sauvegarde annule), et le nécrophage exterminateur regagne 15 points de vie.

Plainte funeste (quand le nécrophage tombe à 0 point de vie) ✦ **nécrotique**
Explosion de proximité 5 ; vise les ennemis ; +21 contre Vigueur ; 2d6 + 4 dégâts nécrotiques. Les alliés morts-vivants pris dans l'explosion peuvent effectuer une attaque de base au prix d'une action libre.

Alignement chaotique mauvais **Langues** commun
For 26 (+17) **Dex** 20 (+14) **Sag** 9 (+8)
Con 22 (+15) **Int** 12 (+10) **Cha** 18 (+13)

2 âmes-en-peine spadassines (A) **Chasseur niveau 17**
Humanoïde ombreux (mort-vivant) de taille M — 1 600 px chacune

Initiative +19 **Sens** Perception +14 ; vision dans le noir
Pv 90 ; **péril** 45 ; cf. aussi *coup de la mort*
Régénération 10 (si l'âme-en-peine spadassine subit des dégâts radiants, sa régénération ne fonctionne pas jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant)
CA 30 ; **Vigueur** 29, **Réflexes** 30, **Volonté** 32
Immunités maladie, poison ; **Résistances** nécrotique 20, immatériel ; **Vulnérabilités** radiant 10 (cf. aussi *régénération*, ci-dessus)
VD vol 8 (stationnaire) ; déphasage ; cf. aussi *survol ombreux*

(+) **Épée d'ombre** (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique**
+20 contre Réflexes ; 2d8 + 7 dégâts nécrotiques, et la cible est affaiblie (sauvegarde annule).

Coup de la mort (quand l'âme-en-peine tombe à 0 point de vie) ✦ **nécrotique**
L'âme-en-peine spadassine se décale jusqu'à 4 cases et effectue une attaque de base de corps à corps qui inflige 2d8 dégâts nécrotiques supplémentaires en cas de réussite.

Avantage de combat ✦ nécrotique
Les attaques de l'âme-en-peine spadassine infligent 2d6 dégâts nécrotiques supplémentaires à toute cible contre laquelle elle jouit d'un avantage de combat.

Survol ombreux (mouvement ; rencontre)
L'âme-en-peine spadassine se décale jusqu'à 6 cases.

Rejeton âme-en-peine
Tout humanoïde tué par une âme-en-peine spadassine se manifeste lui-même sous forme d'âme-en-peine spadassine douée de libre arbitre au début du tour de jeu suivant de sa créatrice, apparaissant dans l'espace où il est mort (ou dans l'espace inoccupé le plus proche). Ramener à la vie la créature tuée (par le biais du rituel Rappel à la vie) ne détruit pas l'âme-en-peine engendrée.

Alignement chaotique mauvais **Langues** commun
Compétences Discrétion +20
For 14 (+10) **Dex** 24 (+15) **Sag** 12 (+9)
Con 18 (+12) **Int** 11 (+8) **Cha** 24 (+15)

2 gargouilles nabassu (G) **Chasseur niveau 18**
Humanoïde élémentaire (terre) de taille M — 2 000 px chacune

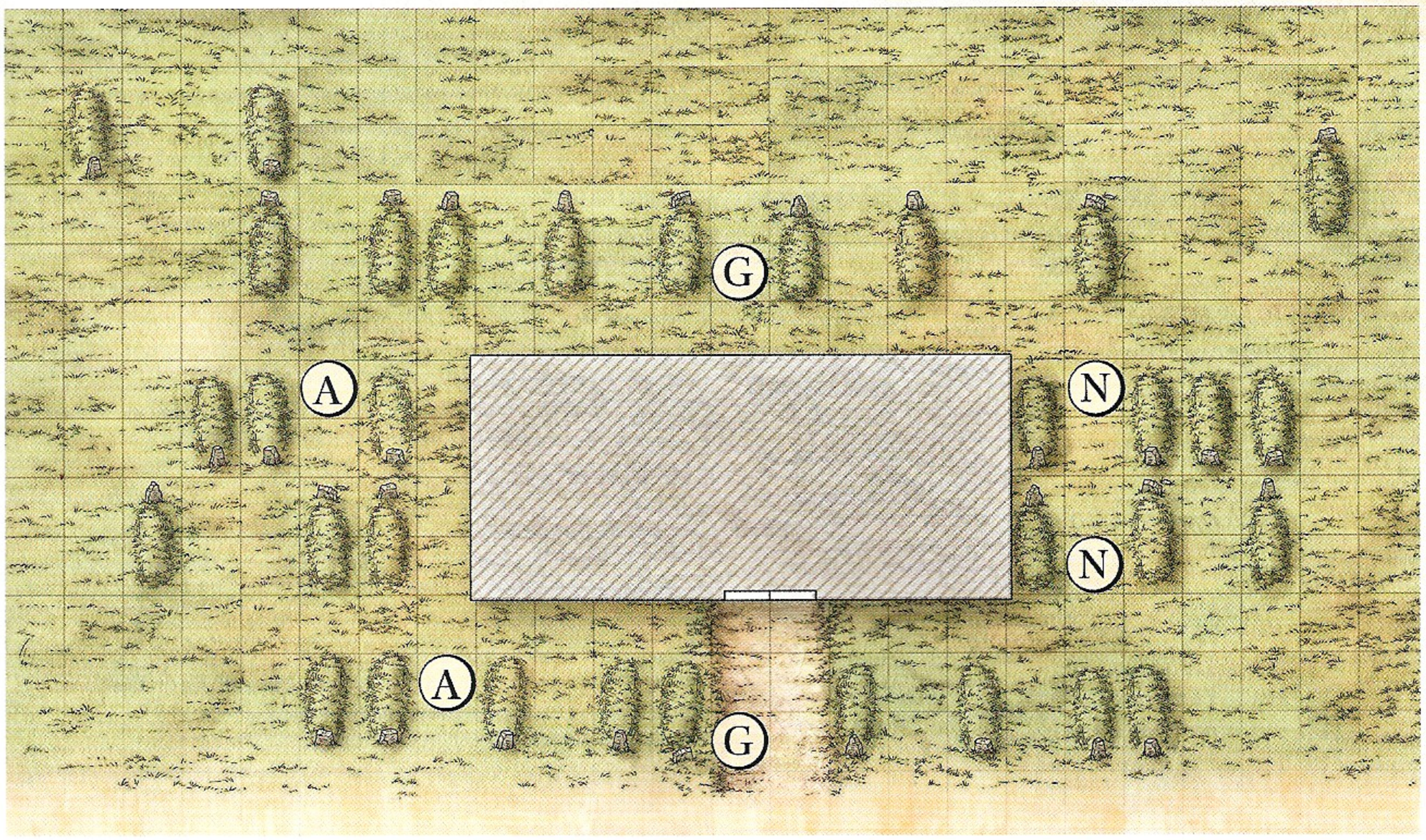
Initiative +20 **Sens** Perception +17 ; vision dans le noir
Regard de sang brûlant (feu) aura 2 ; toute créature subissant des dégâts continus qui entre dans l'aura ou s'y trouve au début de son tour de jeu subit 5 dégâts de feu et est affaiblie (l'effet prend fin dès que la créature sort de l'aura). Cette aura n'est pas active quand la gargouille nabassu est sous *forme de pierre*.
Pv 136 ; **péril** 68
CA 32 ; **Vigueur** 30, **Réflexes** 30, **Volonté** 28
Immunités pétrification
VD 6, vol 8

(+) **Griffes** (simple ; à volonté)
+23 contre CA ; 2d8 + 7 dégâts, et 5 dégâts continus (sauvegarde annule).

Morsure féroce (simple ; recharge ⚄ ⚅) ✦ **guérison**
+23 contre CA ; 2d6 + 7 dégâts, ou 2d10 + 7 dégâts contre une cible affaiblie ou en péril. De plus, la gargouille regagne des points de vie égaux aux dégâts infligés.

Forme de pierre (simple ; à volonté)
La gargouille devient une statue de pierre et bénéficie d'une résistance 30 à tous les dégâts, de régénération 5 et de perception des vibrations 10. Elle perd tous ses autres sens et ne peut entreprendre aucune action hormis revenir à sa forme normale (au prix d'une action mineure).

Alignement mauvais **Langues** originel
Compétences Discrétion +21
For 25 (+16) **Dex** 24 (+16) **Sag** 17 (+12)
Con 22 (+15) **Int** 5 (+6) **Cha** 20 (+14)



à portée d'attaque de griffes. S'ils doivent choisir entre plusieurs cibles, ils tenteront de se concentrer sur des adversaires ayant peu ou pas d'armure.

Utilisant *forme de pierre*, les gargouilles nabassu se font passer pour des statues jusqu'à ce que les nécrophages exterminateurs attaquent les PJ. Alors, elles s'envolent pour rejoindre le combat et attaquer de leurs griffes dans l'espoir d'affecter les ennemis de leur *regard de sang brûlant*. Chacune utilise *morsure féroce* sur le premier PJ à succomber à l'aura.

Les âmes-en-peine spadassines restent tapies dans l'ombre et attendent que des ennemis tentent de se cacher ou de garder leurs distances par rapport aux nécrophages pour s'en prendre à eux. Lorsque l'occasion se présente, elles essaient de prendre les PJ en tenaille pour jouir d'un avantage de combat tout en donnant des coups d'*épée d'ombre*.

Round 2+ : si l'un des nécrophages est détruit, il lâche une *plainte funeste* qui inflige des dégâts nécrotiques aux PJ mais qui donne aussi aux alliés morts-vivants situés dans un rayon de 5 cases une attaque de base contre les PJ adjacents au prix d'une action libre. L'autre nécrophage et les gargouilles combattent jusqu'à la mort et poursuivent les personnages qui entrent dans le mausolée (zone 2) pour leur régler leur compte.

Si une âme-en-peine spadassine est en péril, elle s'enfuit dans le sol, en utilisant déphasage.

Particularités de la zone

Lumière : faible (même durant la journée car une ombre étrange étouffe la zone).

Tombes : les tombes dessinées sur la carte sont celles qui ont craché leur contenu sous forme de morts-vivants. À ces endroits, la terre est meuble et constitue un terrain difficile. Les pierres tombales ne sont pas assez larges pour gêner les déplacements ou conférer un abri.

Si un personnage zélé décide de creuser jusque dans une tombe, cela lui prendra 5 minutes à chaque fois et nécessitera l'usage d'un outil adapté (une épée ou une hache peut aussi dépanner). La première excavation révèle un tube à parchemin contenant le rituel Communication avec les morts. Pour chaque tombe suivante ouverte, lancez 1d8 et consultez la table suivante en supprimant les options 4 à 8 au fur et à mesure qu'elles sont découvertes.

RÉSULTATS D'EXCAVATION

1d8	Objet trouvé
1	Rien
2	Cercueil en pin vide
3	Cercueil en fer vide
4	Cercueil en fer contenant un jeu d'échecs serti de rubis (500 po)
5	Sarcophage contenant un sablier en or (300 po)
6	Cercueil en fer contenant un *anneau de fer des seigneurs nains* (21 000 po) ou un objet issu de la liste de souhait d'un personnage (cf. *GdM* 125)
7	Sarcophage contenant un bracelet serti d'émeraudes (200 po)
8	Cercueil en pin contenant des carillons de cristal (600 po)

Mausolée : le bâtiment situé au centre du cimetière est décrit dans la rencontre tactique suivante.

Le mausolée

Rencontre de niveau 15 (6 000 px)
(si les PJ remportent le défi de compétences)
ou
Rencontre de niveau 19 (12 000 px)
(si les PJ vainquent Kravenghast au combat)

Configuration

Piège de la vengeance de Vecna
Kravenghast (K)

Le mausolée est divisé en deux zones : le vestibule et la crypte. La crypte est située derrière la porte à double battant du mur ouest du vestibule. Le vestibule est un piège et l'âme-en-peine Kravenghast attend plus loin dans la crypte.

Le vestibule

On pénètre dans le vestibule en passant par une arche au sud. Quatre statues, une dans chaque coin de la pièce, attendent de libérer un piège mortel.

Lorsque les aventuriers entrent dans le vestibule, lisez ce qui suit :
Les murs de cette pièce faiblement éclairée sont garnis d'étagères où sont rangés des ossements, à l'exception du mur ouest où figure une immense porte de bronze à double battant. Dans chacun des quatre coins de la salle se dresse la statue d'une même liche humanoïde.

Test de Religion
DD 30 : *la liche représentée par les statues vous rappelle les images de Vecna que vous avez eu l'occasion de voir, si ce n'est que les statues ont tous leurs membres et yeux.*

Porte secrète (trappe) : le vestibule contient une trappe secrète près de son centre (cf. *Particularités de la zone*).

La crypte

Les portes qui donnent sur la crypte sont verrouillées et leur ouverture passe par un test de Larcin ou de Force DD 31, ou bien le rituel Ouverture.

Cette pièce contient les restes de Kravenghast, le nécromant qui est à l'origine du cimetière alentour.

Lorsque les aventuriers entrent dans la crypte, lisez ce qui suit :
La forme spectrale, mouvante et ténébreuse d'un humanoïde flotte au-dessus du sol entre deux sarcophages.

La vengeance de Vecna	Mitrailleur d'élite niveau 18
Piège	4 000 px

Le bras gauche de chacune de ces quatre statues est tendu et désigne le centre de la pièce. Les quatre statues palpitent et projettent une décharge d'énergie fatale qui draine la vie.

Piège : le vestibule tout entier est la zone de déclenchement du piège. Lorsqu'une créature vivante entre dans la pièce ou y termine son tour de jeu, la statue la plus proche libère un rayon d'énergie nécrotique qui attaque la cible.

Perception
✦ DD 27 : une légère aura d'énergie ombreuse entoure les statues.

Autres compétences : Arcanes
✦ DD 30 : le personnage reconnaît le piège comme l'un de ceux qu'utilisent certains adorateurs de la mort.

Déclencheur
Lorsqu'une créature vivante entre dans le vestibule ou s'y trouve à la fin de son tour de jeu, le piège se déclenche et frappe cette cible d'énergie nécrotique. Le piège peut se déclencher plusieurs fois dans un même round, une fois par créature vivante qui pénètre dans la pièce ou y termine son tour de jeu.

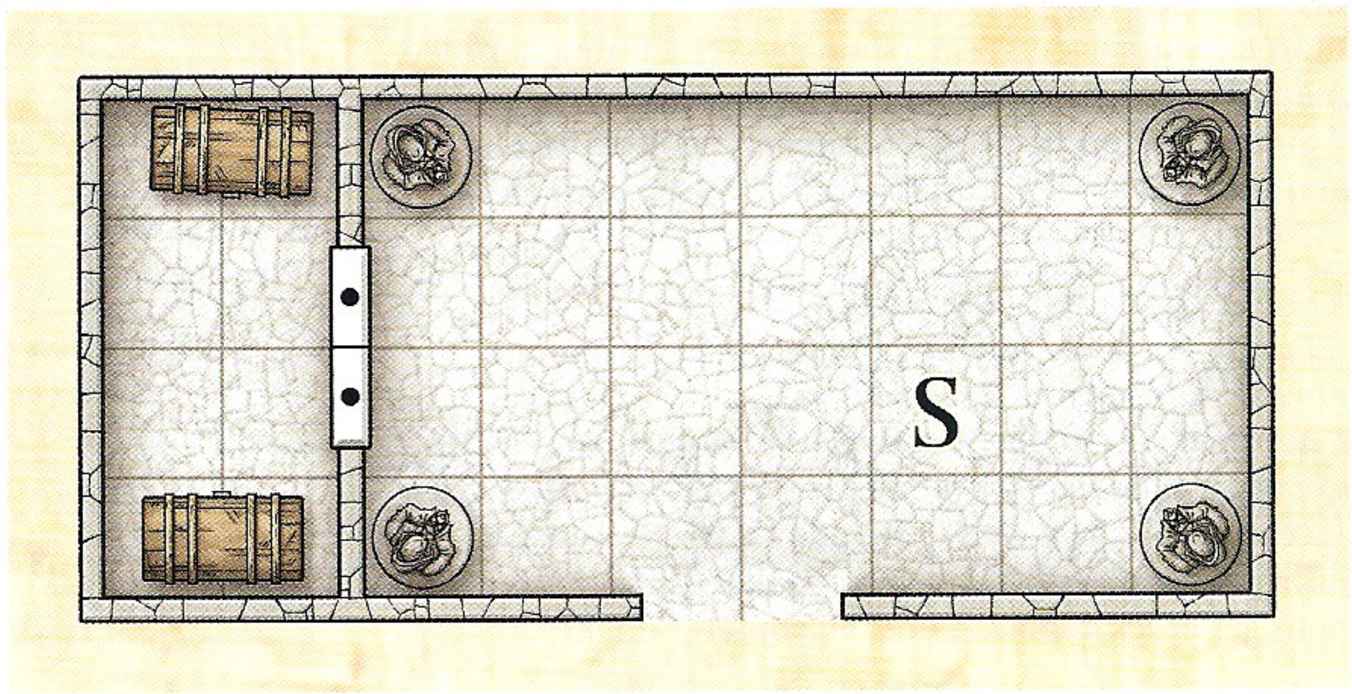
Attaque ✦ nécrotique
Réaction immédiate ou **action d'opportunité** **Distance** 5
Cible : une créature vivante dans la pièce
Attaque : +22 contre Vigueur
Réussite : 2d10 + 5 dégâts nécrotiques, et 10 dégâts nécrotiques continus (sauvegarde annule).
Échec : demi-dégâts

Contre-mesures
✦ Un personnage adjacent à l'une des statues peut désamorcer le piège en réussissant un test de Larcin DD 30.

Test de Religion

DD 25 : *la silhouette s'immobilise un instant comme pour parler, mais semble incapable de trouver ses mots. Peut-être que le rituel Communication avec les morts lui donnerait la voix qu'elle souhaite pour vous parler.*

Les PJ peuvent tenter de discuter avec l'âme-en-peine de Kravenghast. S'ils exécutent le rituel Communication avec les morts, ils peuvent convaincre Kravenghast de raconter son histoire en remportant un défi de compétences.



Discussion avec Kravenghast Niveau 18
Défi de compétences 2 000 px

La forme ombreuse humanoïde et transparente parle : « Je suis Kravenghast. Dites-moi pourquoi je devrais vous confier les secrets de mon existence. »

Pour apprendre ce que Kravenghast sait, il vous faut lui donner une raison de vous aider.

Complexité : 1 (nécessite 4 succès avant 3 échecs)

Compétences principales : Bluff, Diplomatie, Intuition

Réussite : Kravenghast reprend les informations fournies dans la section *Contexte* de la page 96. Si on le lui demande, il explique comment la mort l'emporta à l'occasion d'un simple accident, une chute vertigineuse qu'il fit en escaladant l'un des sommets surplombants la vallée, alors qu'il se préparait à devenir une liche. Kravenghast indique aussi où les PJ peuvent trouver la trappe secrète qui mène au temple en dessous, lequel a été converti en temple de Vecna par le prêtre Mauthereign (ainsi qu'il les en informe).

Échec : Kravenghast ne répond à aucune question et attaque le groupe.

Bluff DD 27 (1 succès, pas de maximum au nombre de succès)
Un personnage qui réussit ce test feint d'avoir un bon contact avec Kravenghast ou le convainc qu'il est un admirateur de ses œuvres.

Diplomatie DD 22 (1 succès, pas de maximum au nombre de succès)
Un personnage qui réussit ce test use de courtoisie pour flatter Kravenghast.

Intuition DD 27 (1 succès, pas de maximum au nombre de succès)
Un échec déclenche un retour psychique et le personnage subit un -2 aux jets de sauvegarde jusqu'à ce qu'il prenne un repos prolongé. Cela met aussi fin au défi de compétences qui se solde par un échec.

Un personnage qui réussit ce test ressent le désert émotionnel de Kravenghast et exploite cette empathie pour en faire son ami.

Tactique

Si le défi dégénère en combat, Kravenghast le mène de front mais intelligemment.

Round 1+ : Kravenghast charge le PJ le plus imposant dans l'intention de le miner avec *contact décomposant*. Il utilise *rayon d'ombre dévitalisant* sur une créature en apparence plus fragile. Les rounds suivants, Kravenghast s'en prend aux mêmes PJ avec une tactique similaire, à moins qu'ils ne résistent ou qu'un autre aventurier entreprenne des actions trop dangereuses pour être ignorées.

Particularités de la zone

Lumière : obscurité ou faible (cf. page 96).

Sarcophages : les deux sarcophages de la crypte sont faciles à ouvrir. Au premier coup d'œil, ils semblent ne contenir que de la poussière. Cependant, un test de Perception DD 31 réussi sur celui qui est le plus au sud révélera un double fond.

Trésor : dans le double fond, il y a 3 300 po, 35 pp, une fiole en céramique contenant pour 1 000 po de *résidium*, 1 000 po de pierres précieuses et un *orbe de prolongation incontournable* +4 (85 000 po).

Statues : ces quatre statues constituent le piège de la vengeance de Vecna et les coins de la zone piégée.

Porte secrète (trappe) : une trappe secrète se trouve près du centre du vestibule. Un PJ qui réussit un test de Perception DD 29 découvre la trappe qui dissimule un escalier en spirale secret qui mène au sanctuaire de la zone 3.

Kravenghast (K) Chasseur solo niveau 17
Humanoïde ombreux (mort-vivant) de taille M 8 000 px

Initiative +18 **Sens** Perception +14 ; vision dans le noir

Régénération 10 (si Kravenghast subit des dégâts radiants, sa régénération ne fonctionne pas jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant)

Pv 560 ; **péril** 280

CA 32 ; **Vigueur** 29, **Réflexes** 32, **Volonté** 30

Immunités maladie, poison ; **Résistances** nécrotique 20, immatériel ; **Vulnérabilités** radiant 10 (cf. aussi *régénération*, ci-dessus)

Jets de sauvegarde +5

VD vol 8 (stationnaire) ; déphasage ; cf. aussi *survol ombreux*

Points d'action 2

Contact décomposant (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique**
+22 contre Réflexes ; 2d8 + 5 dégâts nécrotiques, et la cible subit 10 dégâts nécrotiques continus (sauvegarde annule). Tant qu'elle subit ces dégâts continus, la cible ne peut pas dépenser de récupérations.

Réaction mortelle (interruption immédiate, quand un ennemi se déplace de sorte à prendre Kravenghast en tenaille ; à volonté) ✦ **nécrotique**
Kravenghast attaque l'ennemi en question avec *contact décomposant*. Si l'attaque touche, il peut effectuer une autre attaque de *contact décomposant* contre une autre créature qui lui est adjacente.

Rayon d'ombre dévitalisant (mineure ; à volonté) ✦ **nécrotique**
Distance 10 ; +22 contre Réflexes ; 2d8 + 6 dégâts nécrotiques, et la cible est affaiblie (sauvegarde annule).

Avantage de combat ✦ nécrotique
Les attaques de Kravenghast infligent 2d6 dégâts nécrotiques supplémentaires à toute cible contre laquelle il jouit d'un avantage de combat.

Esquive de Kravenghast
Quand une attaque de zone ou de proximité visant la CA, la Vigueur ou la Volonté rate Kravenghast mais inflige des dégâts en cas d'échec, Kravenghast ne subit pas de dégâts de l'attaque.

Survol ombreux (mouvement ; rencontre)
Kravenghast se décale jusqu'à 6 cases.

Second souffle (simple ; rencontre) ✦ **guérison**
Kravenghast dépense une récupération et regagne 140 points de vie. Il bénéficie d'un +2 à toutes ses défenses jusqu'au début de son tour de jeu suivant.

Domaine
Kravenghast est conscient de tout ce qui se passe dans le mausolée. Dans son enceinte, il ne peut être surpris et ne donne pas d'avantage de combat. Il connaît la position et l'apparence de toutes les créatures situées dans la zone.

Astreinte
Si Kravenghast est forcé de quitter le mausolée (au moyen d'un déplacement forcé ou d'une coercition), il est victime d'une douleur insupportable. À chaque round passé à l'extérieur du mausolée, il subit 2d6 dégâts et sa régénération ne fonctionne pas jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant. S'il tombe à 0 point de vie à cause de ces dégâts, il se reconstitue à l'intérieur du mausolée 1d6 jours plus tard. Il ne peut être tué de façon permanente que par des dégâts infligés par des créatures vivantes.

Rejeton âme-en-peine
Tout humanoïde tué par Kravenghast se manifeste sous forme d'âme-en-peine spadassine douée de libre arbitre au début du tour de jeu suivant de Kravenghast, apparaissant dans l'espace où il est mort (ou dans l'espace inoccupé le plus proche). Ramener à la vie la créature tuée (par le biais du rituel Rappel à la vie) ne détruit pas l'âme-en-peine engendrée.

Alignement chaotique mauvais **Langues** commun
Compétences Discrétion +19

For 14 (+10)	**Dex** 22 (+14)	**Sag** 12 (+9)
Con 16 (+11)	**Int** 11 (+8)	**Cha** 21 (+13)

Le sanctuaire et le bassin

Rencontre de niveau 21 (16 000 px)

Configuration

Mauthereign (M)
4 adorateurs morts-vivants de Vecna (A)
Pavan, liche oppresseur aboleth (P)

Ce temple de Vecna est divisé en trois pièces : un sanctuaire (la pièce centrale), la chambre des rituels de Mauthereign (à l'ouest) et une salle d'ablutions (à l'est) occupée par une liche aboleth qui répond au nom de Pavan. L'escalier en spirale descendant du mausolée débouche dans la section sud du sanctuaire.

Le sanctuaire

Lorsque les aventuriers descendent dans le sanctuaire, lisez ce qui suit :

De nombreux bancs de prière en pierre recouverts de poussière, ainsi qu'un autel au nord, garnissent cette pièce. La zone est nimbée d'une lueur faible qui semble émaner de petites annexes au nord et au sud.

La chambre des rituels

Lorsque les aventuriers pénètrent dans la chambre des rituels à l'ouest, lisez ce qui suit :

Une silhouette humaine et squelettique pourvue d'un seul bras et d'un seul œil se tient en chantant devant un grand cercle gravé au sol dans le coin nord-ouest d'une chambre opulente. Quatre humanoïdes morts-vivants sont prosternés dans le reste de la pièce.

Mauthereign, la liche que les aventuriers ont perçue comme la silhouette squelettique, poursuit sa cérémonie jusqu'à ce qu'il remarque les personnages. Dès lors, Mauthereign et les adorateurs morts-vivants de Vecna attaquent. Déterminez l'initiative.

Mauthereign (M) **Contrôleur d'élite niveau 18**
Liche humaine
Humanoïde naturel (mort-vivant) de taille M 4 000 px

Initiative +11 **Sens** Perception +18 ; vision dans le noir
Aura nécrotique (**nécrotique**) aura 5 ; toute créature vivante qui entre ou débute son tour de jeu dans l'aura subit 5 dégâts nécrotiques.
Pv 344 ; **péril** 172
Régénération 10 (si Mauthereign subit des dégâts radiants, sa régénération ne fonctionne pas jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant)
CA 34 ; **Vigueur** 29, **Réflexes** 30, **Volonté** 33
Immunités maladie, poison ; **Résistances** nécrotique 10
Jets de sauvegarde +2
VD 6, nage 6
Points d'action 1

Bâton (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+22 contre CA ; 1d8 + 4 dégâts (critique 4d8 + 12).

Fouet de Grazroblain (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique**
Distance 10 ; +24 contre Réflexes ; 3d6 + 5 dégâts nécrotiques, et la cible est hébétée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de Mauthereign.

Flétrissure (simple ; recharge ⚄ ⚅) ✦ **nécrotique**
+21 contre Réflexes ; 4d6 + 5 dégâts nécrotiques, puis la cible subit 10 dégâts nécrotiques continus et est ralentie (sauvegarde annule les deux). *Effet secondaire :* la cible est ralentie jusqu'à ce qu'elle prenne un repos prolongé, qu'elle soit soumise au rituel Rémission ou que Mauthereign soit tué (à la première des trois conditions).

Fuite étourdissante (simple ; quotidienne) ✦ **téléportation**
Explosion de proximité 1 ; +21 contre Vigueur ; la cible est étourdie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de Mauthereign, et ce dernier se téléporte jusqu'à 10 cases.

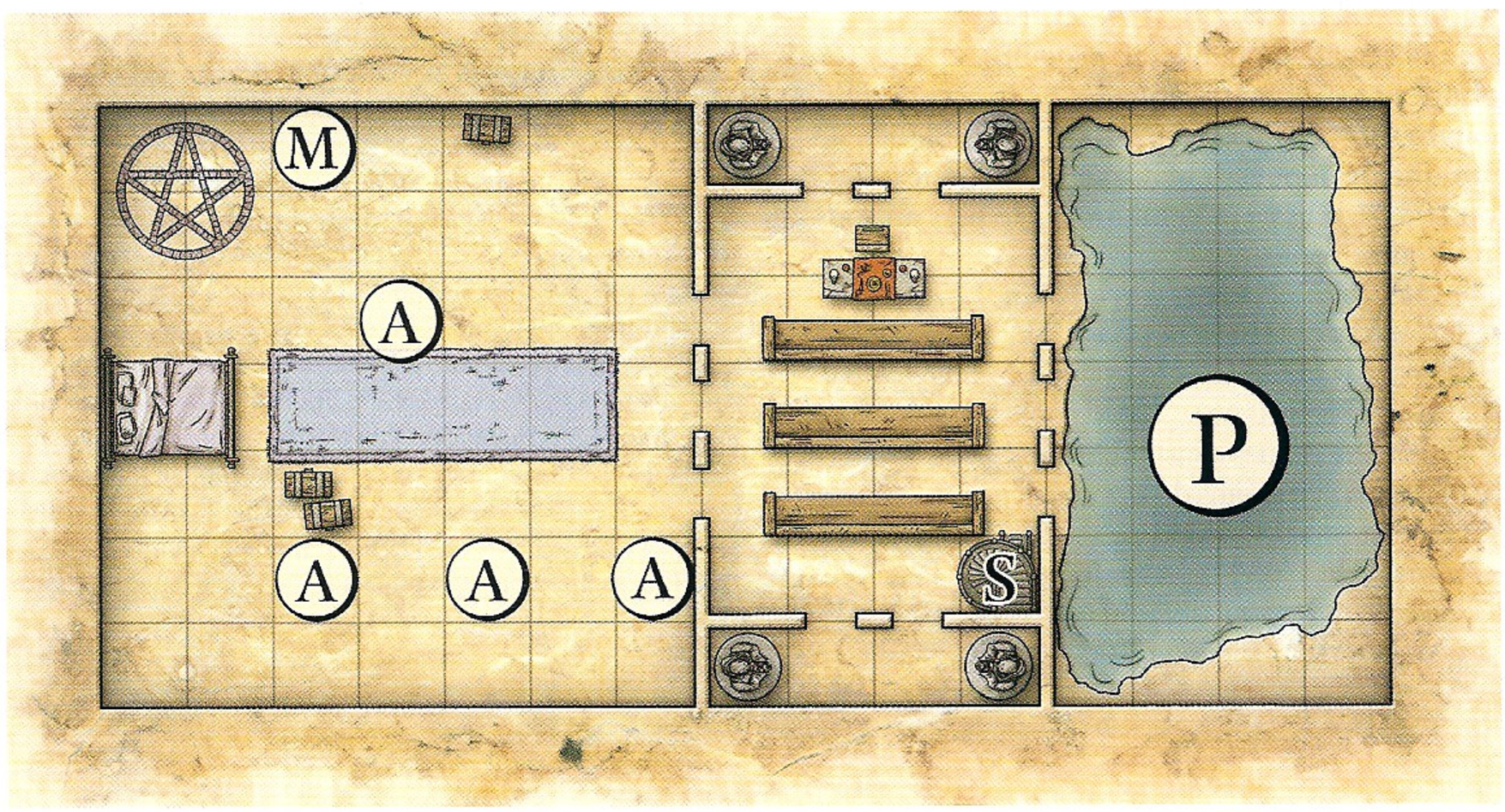
Indestructible
Lorsque Mauthereign tombe à 0 point de vie, son corps et ses biens sont réduits en poussière, mais il n'est pas détruit pour autant. Il reparaît (ainsi que ses biens) 1d10 jours plus tard dans un rayon de 1 case de son phylactère (une amulette cachée sous son lit dans la chambre des rituels).

Maître des sorts (mineure ; recharge ⚄ ⚅)
Mauthereign recharge *flétrissure*.

Alignement mauvais **Langues** abyssal, commun
Compétences Arcanes +20, Histoire +20, Intuition +23, Religion +20, Soins +23

For 14 (+11)	**Dex** 14 (+11)	**Sag** 28 (+18)
Con 20 (+14)	**Int** 22 (+15)	**Cha** 20 (+14)

Équipement bâton



4 adorateurs morts-vivants de Vecna (A) **Sbire niveau 21**
Humanoïde élémentaire (mort-vivant) de taille M 500 px chacun

Initiative +17 **Sens** Perception +14
Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire ; cf. aussi *explosion funèbre*
CA 35 ; **Vigueur** 35, **Réflexes** 34, **Volonté** 31
Immunités maladie, poison ; **Résistances** nécrotique 10
VD 8

⊕ **Griffes** (simple ; à volonté)
+24 contre CA ; 7 dégâts, et la cible perd une récupération.

✧ **Explosion funèbre** (lorsque l'adorateur tombe à 0 point de vie) ✦ **nécrotique**
Explosion de proximité 1 ; +22 contre Réflexes ; 10 dégâts nécrotiques. *Échec :* demi dégâts

Alignement chaotique mauvais **Langues** commun

For 27 (+18)	**Dex** 25 (+17)	**Sag** 18 (+14)
Con 23 (+16)	**Int** 19 (+14)	**Cha** 13 (+11)

Équipement robe

La salle d'ablutions

Lorsque les aventuriers regardent dans la salle d'ablutions, lisez ce qui suit :

Un énorme bassin occupe un espace creusé dans la pierre même.

Pavan reste sous l'eau à moins qu'un PJ entre dans le bassin ou soit dérangé d'une tout autre façon.

Tactique

Dès qu'il subit des dégâts, Mauthereign tente de poursuivre le combat vers le bassin, donnant l'ordre à ses adorateurs de bloquer et de gêner les personnages pour qu'il puisse s'enfuir. Une fois arrivé au bassin, il bénéficie de l'aide de la liche aboleth Pavan.

Pavan débute le combat sur la surface de l'eau. Il reste à au moins 1 case du bord du bassin tout en veillant à pouvoir attaquer les ennemis qui y sont entrés ou qui se situent dans les cases adjacentes à celui-ci. Lorsque des personnages entrent dans l'eau, utilisez les règles de combat aquatique (cf. *GdM* 45). Si Pavan est en péril, il descend au fond du bassin dans l'espoir que les PJ le suivront et se battront dans une situation désavantageuse.

Particularités de la zone

Lumière : obscurité ou faible (cf. page 96 et ci-dessous).

Lit : dans la chambre des rituels, il y a un lit (sans réelle utilité pour Mauthereign) qui confère un abri. Une créature qui saute sur le lit (en utilisant 1 case de déplacement) jouit d'un avantage de combat sur ses attaques de corps à corps contre les autres créatures adjacentes au lit. Le reste du mobilier de la pièce (le tapis et les petits coffres) n'a aucun effet sur le combat.

Cercle de téléportation : le cercle situé dans le coin nord-ouest de la chambre des rituels peut servir à votre guise comme point d'origine pour les rituels Portail Jumeau, Portail planaire ou Portail ultime.

Bancs de prière et autel : les équipements du sanctuaire ne sont pas assez hauts pour procurer un abri, mais une créature doit se faufiler pour se déplacer à travers une case partiellement occupée par l'un de ces éléments de décor.

Statues : dans les alcôves, quatre statues dégagent une lumière faible qui illumine le sanctuaire mais ne s'étend ni dans la chambre des rituels ni dans la salle d'ablutions. Les statues n'ont rien d'autre de particulier.

Bassin : la profondeur du bassin est de 6 mètres. Son eau est boueuse et sombre. Un personnage qui plonge d'au moins 3 mètres remarque au fond et au centre du bassin une gemme à la lueur douce. Un PJ qui réussit un test d'Arcanes ou de Religion DD 33 identifie la gemme comme le phylactère de Pavan.

Pavan (P) **Contrôleur solo (meneur) niveau 18**
Liche oppresseur aboleth
Créature magique aberrante (aquatique, mort-vivant) de taille G 10 000 px

Initiative +12 **Sens** Perception +16 ; vision dans le noir
Brume glaireuse aura 5 ; tout ennemi traite l'aire de l'aura comme un terrain difficile.
Aura nécrotique (nécrotique) aura 5 ; toute créature vivante qui entre ou débute son tour de jeu dans l'aura subit 5 dégâts nécrotiques.
Pv 870 ; **péril** 435
Régénération 10 (si Pavan subit des dégâts radiants, sa régénération ne fonctionne pas jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant)
CA 34 ; **Vigueur** 32, **Réflexes** 30, **Volonté** 33
Immunités maladie, poison ; **Résistances** nécrotique 10
Jets de sauvegarde +5
VD 5, nage 10
Points d'action 2

⊕ **Tentacule mortel** (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique**
Allonge 2 ; +22 contre CA ; 1d8 + 8 dégâts nécrotiques (3d8 + 8 dégâts contre une cible hébétée), et la cible est hébétée (sauvegarde annule).

✧ **Tentacules mortels furieux** (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique**
Explosion de proximité 1 ; +20 contre CA ; 1d8 + 8 dégâts nécrotiques (3d8 + 8 dégâts contre une cible hébétée), et la cible est hébétée (sauvegarde annule).

✧ **Sécrétion psychique** (simple ; rencontre ; se recharge quand l'aboleth est en péril pour la première fois) ✦ **psychique**
Explosion de proximité 10 ; vise les ennemis ; +20 contre Volonté ; 2d8 + 8 dégâts psychiques, et la cible est hébétée (sauvegarde annule).

Domination (mineure ; à volonté) ✦ **charme**
Distance 10 ; vise un humanoïde hébété ; +20 contre Volonté ; la cible est dominée (sauvegarde annule). Pavan ne peut dominer qu'une seule créature à la fois.

Asservissement (simple ; à volonté) ✦ **charme, psychique**
Distance 5 ; vise une créature dominée ; +20 contre Volonté ; 6d8 + 8 dégâts psychiques. Une cible que l'attaque fait tomber à 0 point de vie ou moins ne meurt pas, mais est asservie en prévision du rituel qui va en faire un serviteur aboleth. Les cibles asservies sont dominées et seule la mort de Pavan peut mettre un terme à cet effet. Une fois une créature asservie, Pavan peut en dominer une autre.

Invisibilité (mineure ; recharge ⚄ ⚅) ✦ **illusion**
Pavan et un allié situé dans un rayon de 10 cases deviennent invisibles jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de Pavan.

Indestructible
Lorsque Pavan tombe à 0 point de vie, son corps et ses biens sont réduits en poussière, mais il n'est pas détruit pour autant. Il reparaît (ainsi que ses biens) 1d10 jours plus tard dans un rayon de 1 case de son phylactère (la gemme au fond du bassin).

Alignement mauvais **Langues** profond, télépathie 20
Compétences Arcanes +20, Exploration +21, Intuition +21

For 26 (+17)	**Dex** 16 (+12)	**Sag** 25 (+16)
Con 22 (+15)	**Int** 23 (+15)	**Cha** 22 (+15)

LA TOUR DE ZORAMADRIA

Un antre pour cinq aventuriers de niveau 23

La tour de Zoramadria est cachée dans un recoin éloigné de Féerie. Il s'agit d'une académie arcanique placée sous la tutelle de la liche Parthal. Parthal et ses élèves mènent une vie sereine faite d'études et de contemplation, sauf lorsqu'ils s'adonnent subitement à des recherches nécromantiques sanglantes qui nécessitent des âmes innocentes comme composantes. Parthal a un compte à régler et la Féerie même pourrait se mettre à trembler et hurler avant que la liche ait terminé de se venger de ceux qui ont tué son amour.

Contexte

Histoire DD 16 : comme bien des mages novices éladrins, le magicien Parthal rêvait de déchiffrer les plus hauts secrets de la magie. Il souhaitait communier avec les forces qui entremêlent les mystères de la magie et ceux du cosmos. Il prit de grands risques qui lui firent gagner encore plus, et ce malgré sa jeunesse et son expérience relativement maigre. Un jour, alors qu'il suivait une piste arcanique prometteuse, Parthal disparut pour ne jamais reparaître. Dans un journal sur parchemin qu'il laissa derrière lui, il expliqua qu'il « s'élevait à un plan supérieur pour apprendre l'Art ultime aux pieds de la Maîtresse. »

Histoire DD 24 : la sorcière éladrine Zoramadria la Maîtresse fut exilée de la cité féerique qui la vit naître pour avoir effectué des rituels qui brisaient les barrières séparant la Féerie et la Gisombre. Elle était précisément en train d'effectuer un tel rituel dans l'intimité de sa tour lorsque les nobles de sa ville natale marchèrent sur elle. Avertie, elle contracta l'espace autour de sa tour et, d'un coup magistral, transféra l'ensemble et son contenu, élèves inclus, dans un coin éloigné de la Féerie. Un de ses élèves les plus récents, Parthal, joua un rôle-clef dans la réussite de ce déplacement.

Histoire DD 29 : lorsque la tour de Zoramadria fut déplacée à travers la Féerie, le rituel dernier absorba la force vitale d'un grand nombre de ses occupants. Beaucoup des élèves de Zoramadria n'échappèrent à la destruction qu'en devenant morts-vivants. Malheureusement pour la Maîtresse, l'effort du rituel fut trop important et brisa son âme, laissant Parthal et les autres élèves éplorés, pour certains nouvellement introduits à la non-vie, et livrés à eux-mêmes. Dans un dernier souffle, Zoramadria maudit la cité de sa naissance et son invective posthume contre ce bel endroit s'entend encore dans les échos des nombreux halls et salles de sa tour.

Histoire DD 31 : au fil des décennies, Parthal a gagné en puissance et pris sous son aile de nouveaux élèves. Ses buts ne sont plus ceux d'un jeune magicien vivant. Au lieu de rechercher la connaissance pour le savoir, Parthal est aujourd'hui en quête de vengeance. Il veut exercer un châtiment terrible sur la ville dont l'attaque causa la mort de Zoramadria.

Amorce : les disparus

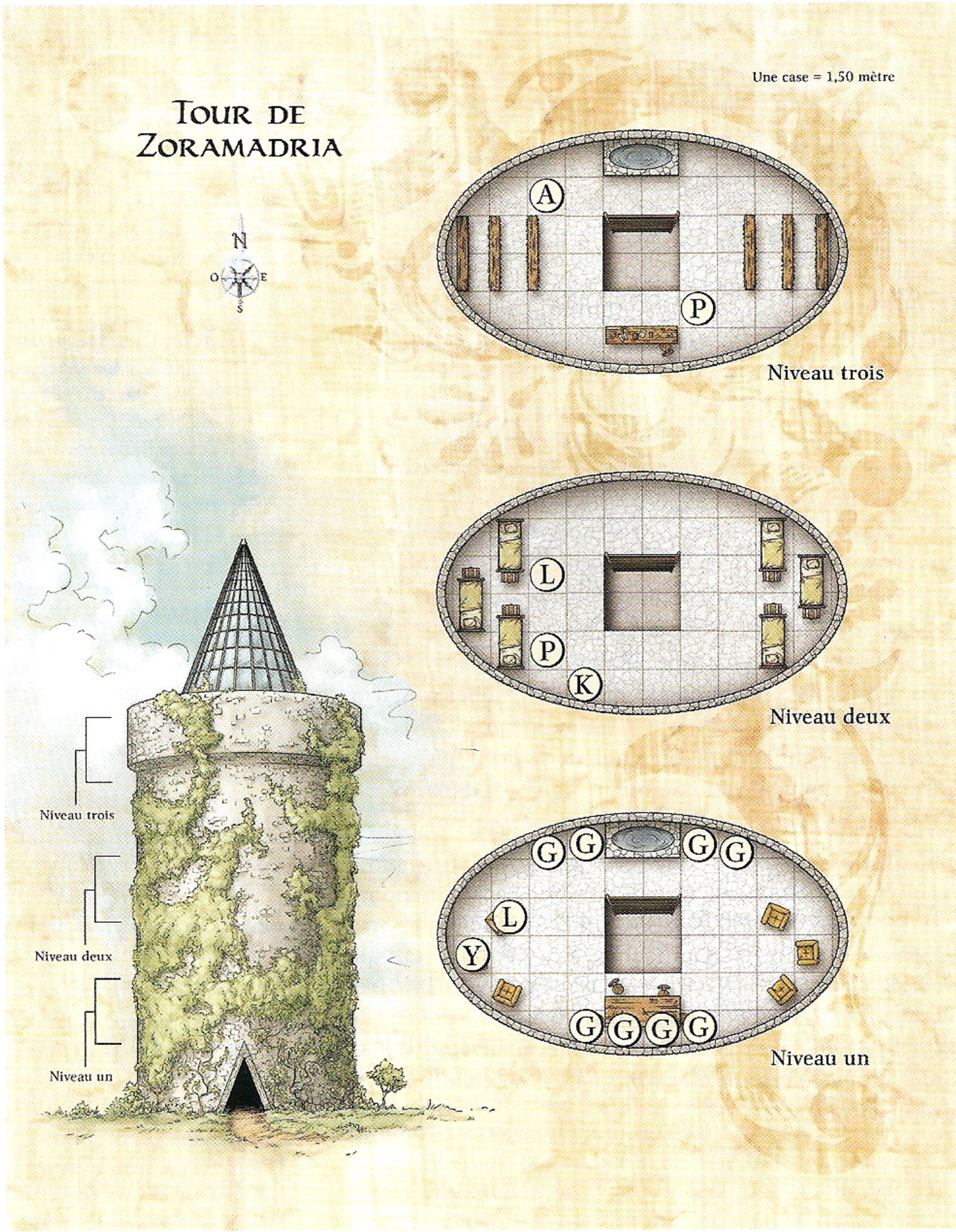
Des éladrins n'ont cessé de disparaître dans une ville féerique à laquelle les PJ sont liés (ou qu'ils ont déjà visitée). Certains des disparus sont des enfants innocents et d'autres de puissants seigneurs. Les rituels divinatoires effectués pour trouver les disparus n'ont révélé que le nom « Zoramadria ». Des parents désemparés et des familles nobles préoccupées ont lancé des avis de récompense pour toute information sur Zoramadria. Ils veulent découvrir ce qui s'est passé. Pourquoi leurs proches disparaissent-ils ? Pour où ont-ils disparu ? Et peut-on les ramener sains et saufs ?

Environnement

La tour de Zoramadria est cachée dans un immense canyon de la Féerie où trois fleuves déversent des torrents d'eau dans un bassin central. La bruine qui en résulte dissimule une tour pâle qui se dresse sur un promontoire au centre du bassin.

- L'entrée de la tour est une ouverture triangulaire dans son flanc sud. La bruine qui se dépose en permanence sur la tour rend la détection de l'entrée difficile à l'œil nu. Un PJ qui réussit un test de Perception DD 24 en examinant le mur extérieur de la tour localise l'ouverture.
- La tour est non seulement invisible à l'identification visuelle sommaire, mais elle est également dissimulée à toute forme de scrutation et de divination arcanique grâce au rituel permanent Interdiction (cf. *MdJ* 306) qui l'enveloppe.
- La tour possède six niveaux. Trois sont vides et les trois autres utilisés. La majorité des étudiants et des serviteurs de Parthal (ainsi que tous les éladrins disparus mentionnés dans l'amorce ci-dessus) ont été consommés dans la montée en puissance de son ultime rituel de vengeance. Les étages vides ne sont pas dessinés sur la carte.
- Des échelles relient les étages de la tour. Chaque échelle est large de 2 cases, ce qui signifie que deux créatures de taille P ou M peuvent les monter ou les descendre simultanément. Le trou par lequel une échelle passe fait 2 cases sur 2.
- Chacun des étages utilisés est séparé des niveaux voisins par une trappe. Chacune est scellée par le rituel Verrou arcanique (pour l'ouvrir, il faut réussir un test de Larcin ou de Force DD 29, ou encore exécuter le rituel Ouverture). Lorsqu'une trappe est ouverte, elle coulisse vers le sud dans une fente découpée dans la surface du sol/plafond, laissant derrière elle un trou oblong.
- La hauteur sous plafond est de 3 mètres à chaque étage (y compris les étages vides).
- Comme chaque échelle va du sol au plafond, elles empêchent une créature située au nord d'être poussée dans le trou. Les créatures adjacentes au trou et situées dans d'autres cases peuvent être poussées dans le trou et subir les dégâts de chute correspondants.

- Les niveaux un et deux sont baignés d'une lumière faible provenant de globes lumineux enchâssés dans les murs de la tour (ces sources de lumière ne peuvent être ôtées ou affectées d'aucune manière).
- Le niveau trois est vivement éclairé grâce à l'observatoire qui constitue son plafond, sauf si les personnages y entrent de nuit, auquel cas il fait sombre.



Lorsque les aventuriers s'approchent de la tour, lisez ce qui suit :

Trois cours d'eau se déversent en produisant d'immenses vagues dans un bassin creusé au centre de ce grand canyon. La bruine dégagée par cette gigantesque cascade commune dissimule la majorité de la zone. En vous concentrant attentivement, vous pouvez tout juste discerner un promontoire au centre, surmonté d'une tour pâle. Celle-ci apparaît brièvement lorsque la bruine se disperse pour aussitôt disparaître dès que les nuages de gouttelettes s'épaississent de nouveau.

Lorsque les PJ passent par l'entrée, lisez ce qui suit :

Vous êtes dans une pièce sombre sans grande particularité si ce n'est quelques débris sans importance et une large échelle qui va du sol au plafond dans sa partie nord.

Niveau un : la salle de classe

Si les personnages se placent à côté de l'échelle et regardent en haut, ou encore s'ils commencent à grimper, ils remarquent la trappe qui bloque l'accès à l'espace au-dessus d'eux. Après avoir ouvert la porte, rien ne leur laisse présager de ce qui les attend dans la salle au-dessus tant qu'ils n'y pénètrent pas.

Rencontre tactique : *Les étudiants en scrutation* (cf. page 106).

Niveau deux : la résidence

Après avoir ouvert la trappe dans le plafond du niveau un, les PJ voient une autre pièce plongée dans l'obscurité identique à celle du rez-de-chaussée. Escalader l'échelle et ouvrir une autre trappe leur permet d'entrer dans la zone de rencontre suivante.

Rencontre tactique : *La chambre du sommeil éternel* (cf. page 108).

Niveau trois : la salle d'étude de Parthal

L'accès à l'étage supérieur se fait de la même manière que pour les étages précédents.

Rencontre tactique : *L'observatoire* (cf. page 110).

Les étudiants en scrutation

Rencontre de niveau 24 (30 600 xp)

Configuration

Leglanth (L)
Yargo (Y)
8 goules abyssales myrmidones (G)

En ouvrant la trappe, les PJ voient une nouvelle échelle qui mène à une autre trappe au-dessus de leur tête.

Leglanth et Yargo, un couple d'aspirants acolytes de Parthal sont dans cette salle lorsque les personnages arrivent. Normalement, ces deux magiciens éladrins passent leur temps à méditer dans les fauteuils en cuir ou à contempler des paysages lointains dans la vasque de scrutation. Cependant, Parthas a appris l'arrivée imminente d'intrus dans le bâtiment (cf. la description de l'observatoire dans *Particularités de la zone*, page 110), et Leglanth et Yargo sont prêts à repousser les aventuriers.

Les éladrins ont huit goules abyssales myrmidones sous leurs ordres. Ils considèrent qu'eux et leurs sbires sont à la hauteur de la tâche, à savoir écraser toute force d'invasion.

Placez les occupants de cet étage sur la carte, puis laissez les joueurs positionner leurs figurines dans n'importe quelle case adjacente au trou. Lisez-leur le texte suivant, puis déterminez l'initiative.

Lorsque les aventuriers entrent dans la pièce, lisez ce qui suit :

Dans cette salle se trouvent de confortables fauteuils en cuir, une table et une vasque de scrutation. Apparemment prêts à affronter des intrus, apparaissent aussi huit humanoïdes morts-vivants écumants aux sinistres griffes noires, ainsi que deux éladrins en robe ocre.

Leglanth (L) et Yargo (Y) **Artilleur d'élite niveau 23**
Humanoïde féerique de taille M, éladrin 10 200 px chacun

Initiative +14 **Sens** Perception +16 ; vision nocturne
Pv 316 ; **péril** 158
CA 37 ; **Vigueur** 34, **Réflexes** 35, **Volonté** 36
Jets de sauvegarde +2 (+7 contre les effets de charme)
VD 6
Points d'action 1

⨺ **Bâton** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+25 contre CA ; 1d8 + 5 dégâts.

Éclair multiple (simple ; recharge ⚄ ⚅) ✦ **électricité**
Distance 20 ; +28 contre Réflexes ; 4d6 + 12 dégâts d'électricité. *Cibles secondaires :* deux créatures situées dans un rayon de 5 cases de la cible principale ; +28 contre Réflexes ; 2d6 + 12 dégâts d'électricité. *Cibles tertiaires :* tous les autres ennemis situés dans un rayon de 20 cases du lanceur ; +28 contre Réflexes ; 1d6 + 12 dégâts d'électricité.

Désintégration (simple ; quotidien)
Distance 10 ; +28 contre Réflexes ; 5d10 + 12 dégâts, et la cible subit 10 dégâts continus (sauvegarde annule). *Effets secondaires :* 5 dégâts continus (sauvegarde annule). *Échec :* 3d10 + 12 dégâts, et la cible subit 5 dégâts continus (sauvegarde annule).

Volée immatérielle (simple ; rencontre) ✦ **force**
Distance 20 ; vise jusqu'à trois créatures (si une seule créature est visée, le jet d'attaque bénéficie d'un bonus de pouvoir de +4) ; +28 contre Réflexes ; 3d6 + 12 dégâts de force, et la cible est hébétée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du lanceur.

Vague de tonnerre (simple ; à volonté) ✦ **tonnerre**
Décharge de proximité 3 ; +25 contre Vigueur ; 2d6 + 11 dégâts de tonnerre, et la cible est poussée de 5 cases.

Flou (mineure ; quotidien) ✦ **illusion**
Jusqu'à la fin de la rencontre, Leglanth ou Yargo bénéficie d'un bonus de pouvoir de +2 à toutes ses défenses, et les ennemis situés à plus de 5 cases ne peuvent pas le voir.

Déplacement arcanique (interruption immédiate, quand une attaque à distance ou de corps à corps touche le lanceur ou l'un de ses alliés situés à portée ; rencontre) ✦ **illusion**
Distance 5 ; l'attaquant doit refaire le jet d'attaque en question.

Éclipse féerique (mouvement ; rencontre) ✦ **téléportation**
Leglanth ou Yargo se téléporte jusqu'à 5 cases.

Alignement mauvais **Langues** abyssal, commun, elfique
Compétences Arcanes +25, Histoire +20, Religion +23

For 12 (+12)	**Dex** 17 (+14)	**Sag** 20 (+16)
Con 14 (+13)	**Int** 24 (+18)	**Cha** 13 (+12)

Équipement bâton

8 goules abyssales myrmidones (G) **Sbire niveau 23**
Humanoïde élémentaire (mort-vivant) de taille M 1 275 px chacune

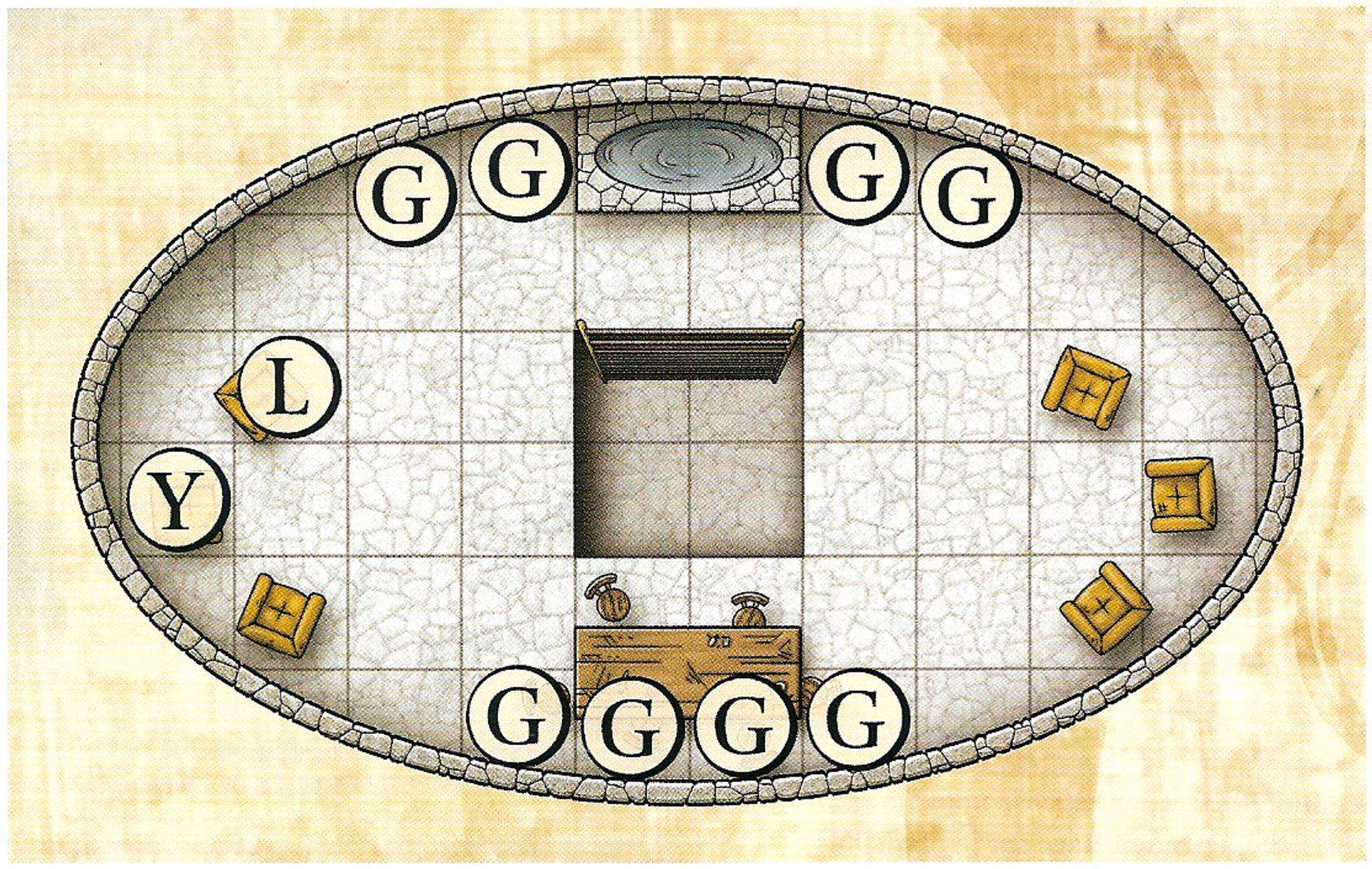
Initiative +18 **Sens** Perception +15 ; vision dans le noir
Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire ; cf. aussi *sang mort*.
CA 35 ; **Vigueur** 35, **Réflexes** 34, **Volonté** 31
Immunités maladie, poison ; **Résistances** nécrotique 10
VD 8, escalade 4

⨺ **Griffes** (simple ; à volonté)
+26 contre CA ; 9 dégâts, et la cible est immobilisée (sauvegarde annule).

Sang mort (quand la goule tombe à 0 point de vie) ✦ **nécrotique**
Explosion de proximité 1 ; tous les ennemis pris dans l'explosion subissent 5 dégâts nécrotiques.

Alignement chaotique mauvais **Langues** abyssal
Compétences Discrétion +23

For 27 (+19)	**Dex** 25 (+18)	**Sag** 18 (+15)
Con 23 (+17)	**Int** 19 (+15)	**Cha** 13 (+12)



Tactique

Leglanth et Yargo préfèrent tous deux se battre à distance et laisser leurs sbires effectuer l'essentiel du corps à corps.

Round 1 : Leglanth et Yargo restent à la périphérie de la pièce, adoptant une approche prudente jusqu'à ce qu'ils soient sûrs du niveau de résistance auquel ils sont confrontés. Ils entreprennent tous deux une action mineure pour utiliser *flou* sur eux-mêmes, puis *éclair multiple* et *désintégration* (avec leur point d'action) pour rapidement infliger aux PJ le plus de dégâts possibles.

Les goules abyssales myrmidones ne sont pas aussi prudentes. Avides de chair, elles s'avancent sur les intrus.

Round 2+ : les éladrins continuent de compter sur des attaques à distance et de proximité autant que possible, utilisant *vague de tonnerre* à chaque occasion une fois leurs autres pouvoirs épuisés. S'ils sont acculés, ils utilisent *éclipse féerique* pour se tirer d'embarras.

Si un personnage reste adjacent au trou pendant plus d'un round, les goules tentent une bousculade pour le pousser dans l'ouverture et le faire chuter. Sinon, elles s'efforcent au mieux d'effectuer des prises en tenaille et comptent sur leurs griffes pour immobiliser leurs ennemis. Les goules combattent jusqu'à leur destruction.

Si les éladrins sont en péril, ils tentent de fuir. Tous deux savent que leurs chances de gagner les faveurs de Parthal s'envolent s'ils ne parviennent pas à arrêter les intrus. Du coup, plutôt que de rechercher de l'aide, ils s'efforceront de quitter la tour.

Les personnages peuvent poursuivre Leglanth et Yargo si les éladrins descendent l'échelle et tentent de sortir de la tour. Si le combat continue au rez-de-chaussée, utilisez le même plan tactique en ignorant tout le mobilier et les sources de lumière.

Particularités de la zone

Lumière : faible (orbes lumineux dans les murs).

Visions mortelles : quiconque prend un repos court ou prolongé dans cette pièce est assailli de visions terrifiantes évoquant un avenir de mort et de destruction. Ces visions persistent même une fois que la créature a cessé de se reposer et a quitté la salle, lui infligeant un -4 en Volonté pendant 1 heure ou jusqu'à ce que toutes les rencontres de cet antre aient été réglées (au premier des deux).

Fauteuils en cuir : ces fauteuils en cuir sont extrêmement confortables mais sans autre particularité. Chacun pèse 50 kilos, occupe 1 case et est suffisamment volumineux pour procurer un abri à une créature adjacente (mais pas à quelqu'un assis dessus). Si un fauteuil est embarqué et vendu, il rapportera 50 po.

Table : un certain nombre de parchemins sont disséminés sur la table, la plupart détaillant les techniques de vivisection sur diverses races humanoïdes et les manières de prélever des organes d'une créature vivante de sorte à la laisser en vie le plus longtemps possible.

Trésor : parmi les parchemins de vivisection, il y en a un contenant le rituel Communication à distance (360 po) et un autre Visualisation de lieu (4 200 po). Un PJ qui réussit un test de Perception DD 30 les découvre.

Vasque de scrutation : cette large vasque est remplie d'une eau chatoyante à travers laquelle des flots de bulles évoluent en décrivant des dessins complexes mais fascinants. La présence de cette vasque procure un +2 aux tests d'Arcanes effectués dans cette pièce par une créature exécutant les rituels Visualisation de lieu, Visualisation d'objet ou tout autre rituel de scrutation.

La chambre du sommeil éternel

Rencontre de niveau 23 (30 600 px)

Configuration

Kellemor (K)
Przithnee (P)
Loratha (L)

En ouvrant la trappe qui est au plafond du niveau un, les PJ voient une autre échelle qui mène à une trappe au plafond.

Trois autres adeptes de Parthal vivent dans cette salle (qui sert de chambre aux derniers étudiants de la tour de Zoramadria). Tout comme les magiciens du niveau un, Kellemor, Przithnee et Loratha savent qu'une attaque contre la tour est en cours.

À moins que les personnages ne battent en retraite après leur combat au niveau un, les trois étudiants de cette pièce sont prêts à recevoir un assaut qui viendrait par le puit central et la trappe.

Disposez les occupants de l'étage sur le plan, puis demandez aux joueurs de placer leurs figurines dans n'importe quelle case adjacente au trou. Lisez-leur le texte ci-dessous, puis déterminez l'initiative.

Lorsque les aventuriers voient la pièce, lisez ce qui suit :
Cette pièce contient plusieurs paillasses aux allures de bières dans lesquelles on aurait sculpté des centaines de crânes miniatures. Trois éladrins se tiennent là, aux aguets et enthousiastes à l'idée de régler leur compte aux intrus.

Kellemor (K) et Przithnee (P) **Artilleur d'élite niveau 23**
Humanoïde féerique de taille M, éladrin 10 200 px chacun

Initiative +14 **Sens** Perception +16 ; vision nocturne
Pv 316 ; **péril** 158
CA 37 ; **Vigueur** 34, **Réflexes** 35, **Volonté** 36
Jets de sauvegarde +2 (+7 contre les effets de charme)
VD 6
Points d'action 1

Bâton (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+26 contre CA ; 1d8 + 6 dégâts.

Désintégration (simple ; quotidien)
Distance 10 ; +28 contre Réflexes ; 5d10 + 12 dégâts, et la cible subit 10 dégâts continus (sauvegarde annule). *Effets secondaires :* 5 dégâts continus (sauvegarde annule). *Échec :* 3d10 + 12 dégâts, et la cible subit 5 dégâts continus (sauvegarde annule).

Décharge de flammes (simple ; 2/jour) ✦ **feu**
Décharge de proximité 5 ; +26 contre Réflexes ; 6d8 + 12 dégâts de feu.

Éruption de flammes (simple ; à volonté) ✦ **feu**
Explosion de zone 1 à 10 cases ou moins ; +26 contre Réflexes ; 2d6 + 12 dégâts de feu.

Combustion (simple ; rencontre) ✦ **feu**
Explosion de zone 2 à 20 cases ou moins ; +26 contre Réflexes ; 5d6 + 12 dégâts de feu.

Déplacement arcanique (interruption immédiate, quand une attaque à distance ou de corps à corps touche le lanceur ou l'un de ses alliés situés à portée ; rencontre) ✦ **illusion**
Distance 5 ; l'attaquant doit refaire le jet d'attaque en question.

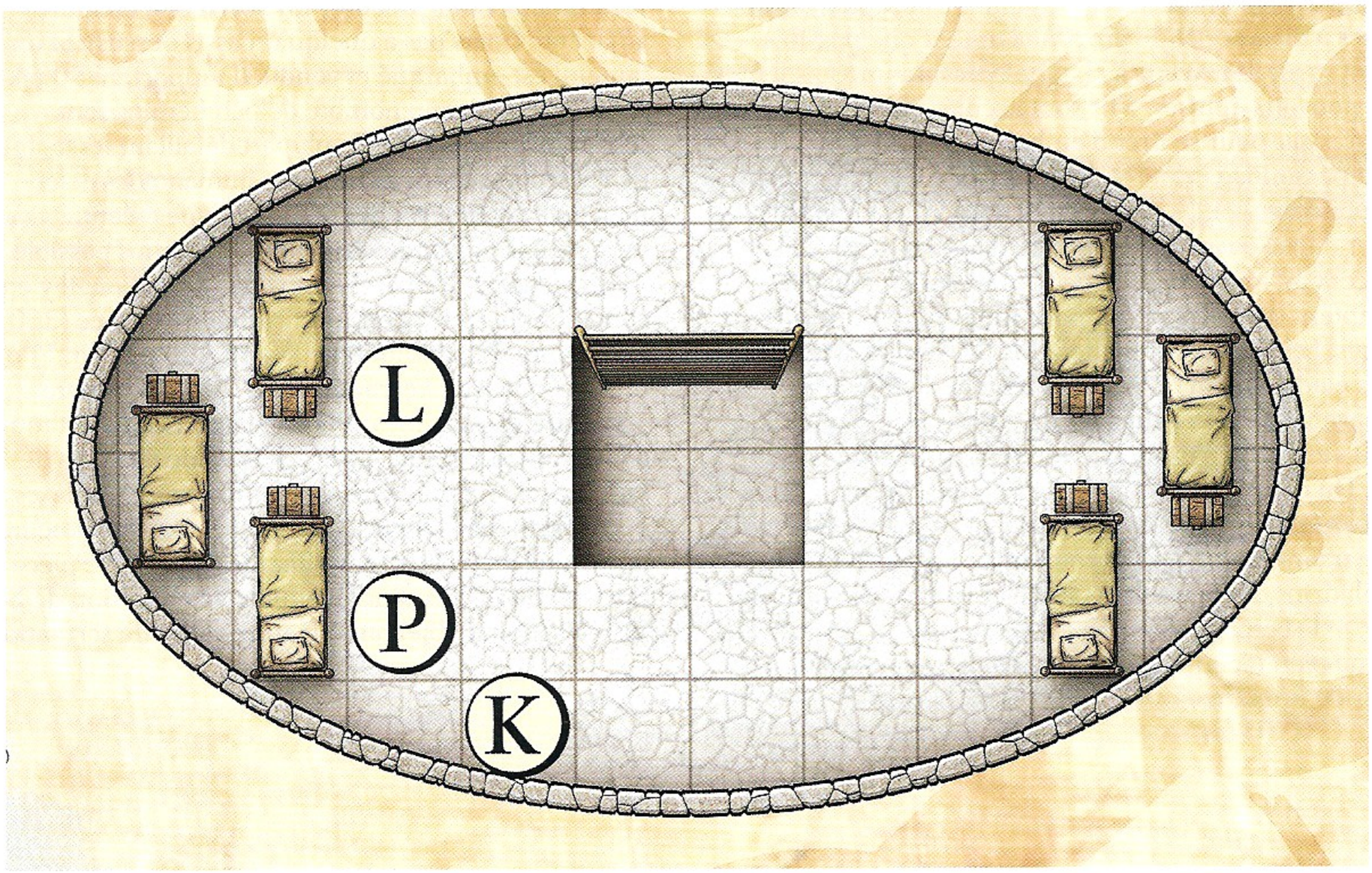
Flamme irrésistible
Kellemor ou Przithnee considère la résistance au feu de sa cible comme inférieure de 20 à la normale lorsqu'il détermine les dégâts de ses attaques.

Éclipse féerique (mouvement ; rencontre) ✦ **téléportation**
Kellemor ou Przithnee se téléporte jusqu'à 5 cases.

Alignement mauvais **Langues** abyssal, commun, elfique
Compétences Arcanes +25, Histoire +20, Nature +21, Religion +23

For 12 (+12)	**Dex** 17 (+14)	**Sag** 20 (+16)
Con 14 (+13)	**Int** 24 (+18)	**Cha** 13 (+12)

Équipement bâton



Loratha (L) **Franc-tireur d'élite niveau 23**
Humanoïde féerique de taille M, éladrin 10 200 px
Initiative +16 **Sens** Perception +12 ; vision nocturne
Pv 412 ; **péril** 206
CA 39 ; **Vigueur** 35, **Réflexes** 37, **Volonté** 39
Jets de sauvegarde +2 (+7 contre les effets de charme)
VD 6
Points d'action 1

Dague (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+28 contre CA ; 1d4 + 6 dégâts.

Regard spectral (simple ; à volonté) ✦ **charme, psychique**
Distance 10 ; +27 contre Volonté ; 2d6 + 11 dégâts psychiques, et Loratha est invisible pour la cible jusqu'au début de son tour de jeu suivant.

Murmures de sorcellerie (simple ; recharge ⚄ ⚅) ✦ **charme**
Distance 10 ; +27 contre Volonté ; jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de Loratha, la cible considère toutes les créatures comme des ennemis en matière d'attaques d'opportunité et doit saisir la moindre occasion qui s'offre à elle d'en porter une (assortie d'un +5 au jet d'attaque).

Malédiction de la brume d'or (simple ; maintien [simple] ; quotidien) ✦ **charme**
Distance 10 ; +27 contre Volonté ; la cible perd sa prochaine action simple. Loratha doit effectuer un nouveau jet d'attaque lorsqu'elle maintient cet effet. Si l'attaque échoue, l'effet prend fin.

Tentacules assoiffés (simple ; rencontre) ✦ **guérison**
Distance 10 ; +27 contre Vigueur ; 3d6 + 11 dégâts, et Loratha peut dépenser une récupération pour regagner 113 points de vie.

Malédiction dédoublée (mineure 1/round ; à volonté)
Loratha peut envoûter les deux ennemis les plus proches qu'elle voit. Une fois par round, quand elle inflige des dégâts à un ennemi envoûté, elle peut lui infliger 3d6 dégâts supplémentaires.

Éclipse féerique (mouvement ; rencontre) ✦ **téléportation**
Loratha se téléporte jusqu'à 5 cases.

Furtivité excédante (mouvement ; rencontre) ✦ **illusion, téléportation**
Loratha devient invisible, puis se téléporte jusqu'à 4 cases. L'invisibilité persiste jusqu'au début du tour de jeu suivant de Loratha.

Lame protectrice
Quand une créature que Loratha a envoûtée lui porte une attaque de corps à corps, cette créature subit 5 dégâts.

Ailes du fiélon (mineure ; quotidien) ✦ **métamorphose**
Des ailes poussent dans le dos de Loratha et lui confèrent une VD en vol 6 jusqu'à la fin de la rencontre.

Alignement mauvais **Langues** abyssal, commun, elfique
Compétences Arcanes +23, Histoire +18, Intimidation +23

For 12 (+12)	**Dex** 17 (+14)	**Sag** 13 (+12)
Con 14 (+13)	**Int** 20 (+16)	**Cha** 24 (+18)

Équipement dague

Tactique

Si ces élèves sont en péril, ils ne tenteront ni de fuir ni de chercher de l'aide et combattront jusqu'à leur dernier souffle.

Round 1 : les trois élèves ouvrent les hostilités avec leurs pouvoirs les plus dévastateurs. Kellemor utilise *désintégration* puis *décharge de flammes* (avec son point d'action). Prizthnee commence aussi par *désintégration* puis enchaîne avec *combustion* (avec son point d'action). Loratha entreprend une action mineure pour se faire pousser des *ailes du fiélon* et continue avec *malédiction de la brume d'or* et *murmures de sorcellerie* (avec son point d'action).

Round 2+ : les étudiants éladrins utilisent *éclipse féerique* pour éviter le corps à corps le plus longtemps possible. Ils utilisent systématiquement le pouvoir le plus puissant qui leur reste jusqu'à ce qu'ils soient vaincus.

Particularités de la zone

Lumière : faible (orbes lumineux dans les murs).

Lits : chaque lit de pierre est constitué de minuscules crânes humanoïdes. Un drap fin sur chaque lit est la seule indication de confort.

Coffres : au pied de chaque lit, il y a un coffre en fer. Chacun contient les biens personnels des derniers élèves de Parthal.

Trésor : l'ensemble des objets contenus dans les coffres s'évalue à 100 000 po en or et en pierres précieuses, 50 000 po en *résidium*. Il y a aussi cinq bréviaires contenant les rituels suivants :

- Livre un : Portail cadavérique (4 200 po, cf. page 50), Ultime vision (100 po, cf. page 50)
- Livre deux : Désenchantement d'objet (360 po), Enchantement d'objet (175 po)
- Livre trois : Destrier fantôme (360 po)
- Livre quatre : Traversée des ombres (2 600 po)
- Livre cinq : Préservation des morts (50 po), Communication avec les morts (360 po)

L'OBSERVATOIRE

Rencontre de niveau 25 (37 250 px)

CONFIGURATION

Parthal l'Archiliche (P)
1 âme-en-peine vénérable (A)

En ouvrant la trappe qui est au plafond du niveau deux, les PJ voient une nouvelle échelle qui mène à une trappe placée dans le plafond.

C'est ici que Parthal, seigneur de la tour de Zoramadria, attend, dans l'observatoire où il effectue des recherches sur un rituel à ébranler un plan tout entier.

Peu de choses échappent à son attention sous le dôme de verre aux multiples couleurs de son observatoire enchanté. Parthal est tout à fait conscient de la présence d'intrus dans sa tour. Si les PJ ont vaincu les derniers élèves, il le sait et est prêt à affronter les aventuriers.

Disposez Parthal et l'âme-en-peine sur le plan, puis demandez aux joueurs de placer leurs figurines dans n'importe quelle case adjacente au trou. Lisez-leur le texte ci-dessous, puis déterminez l'initiative.

Lorsque les aventuriers voient l'observatoire, lisez ce qui suit :

Un majestueux humanoïde flotte dans les airs sous les panneaux de l'observatoire qui miroitent de toutes les couleurs de l'arc-en-ciel et d'autres, les pans de sa robe noire ondulant autour de lui. Des sections de bibliothèque formées d'ossements d'humanoïdes ploient sous le poids de tomes et de parchemins anciens. La tête dépourvue de chair de la silhouette vous regarde et dit : « Je vous vois. »

Âme-en-peine vénérable (A) **Chasseur niveau 25**
Humanoïde ombreux (mort-vivant) de taille G 7 000 px

Initiative +25 **Sens** Perception +18 ; vision dans le noir
Linceul nocturne aura 5 ; toute lumière vive prise dans l'aura est réduite à une lumière faible, et toute lumière faible laisse place à l'obscurité.
Pv 124 ; **péril** 62 ; cf. aussi *stridence funeste*
Régénération 20 (si l'âme-en-peine vénérable subit des dégâts radiants, sa régénération ne fonctionne pas jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant)
CA 37 ; **Vigueur** 33, **Réflexes** 37, **Volonté** 37
Immunités maladie, poison, terreur ; **Résistances** nécrotique 30, immatériel ; **Vulnérabilités** radiant 15 (cf. aussi *régénération*, ci-dessus)
VD vol 10 (stationnaire) ; déphasage ; cf. aussi *survol ombreux*

Lame nécrosante (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique**
Allonge 2 ; +28 contre Réflexes ; 2d10 + 9 dégâts nécrotiques, et la cible est affaiblie (sauvegarde annule).

Stridence funeste (quand l'âme-en-peine tombe à 0 point de vie) ✦ **psychique**
Décharge de proximité 3 ; vise les ennemis ; +27 contre Volonté ; 4d6 + 9 dégâts psychiques, et la cible est hébétée (sauvegarde annule). *Échec* : demi-dégâts, et la cible n'est pas hébétée.

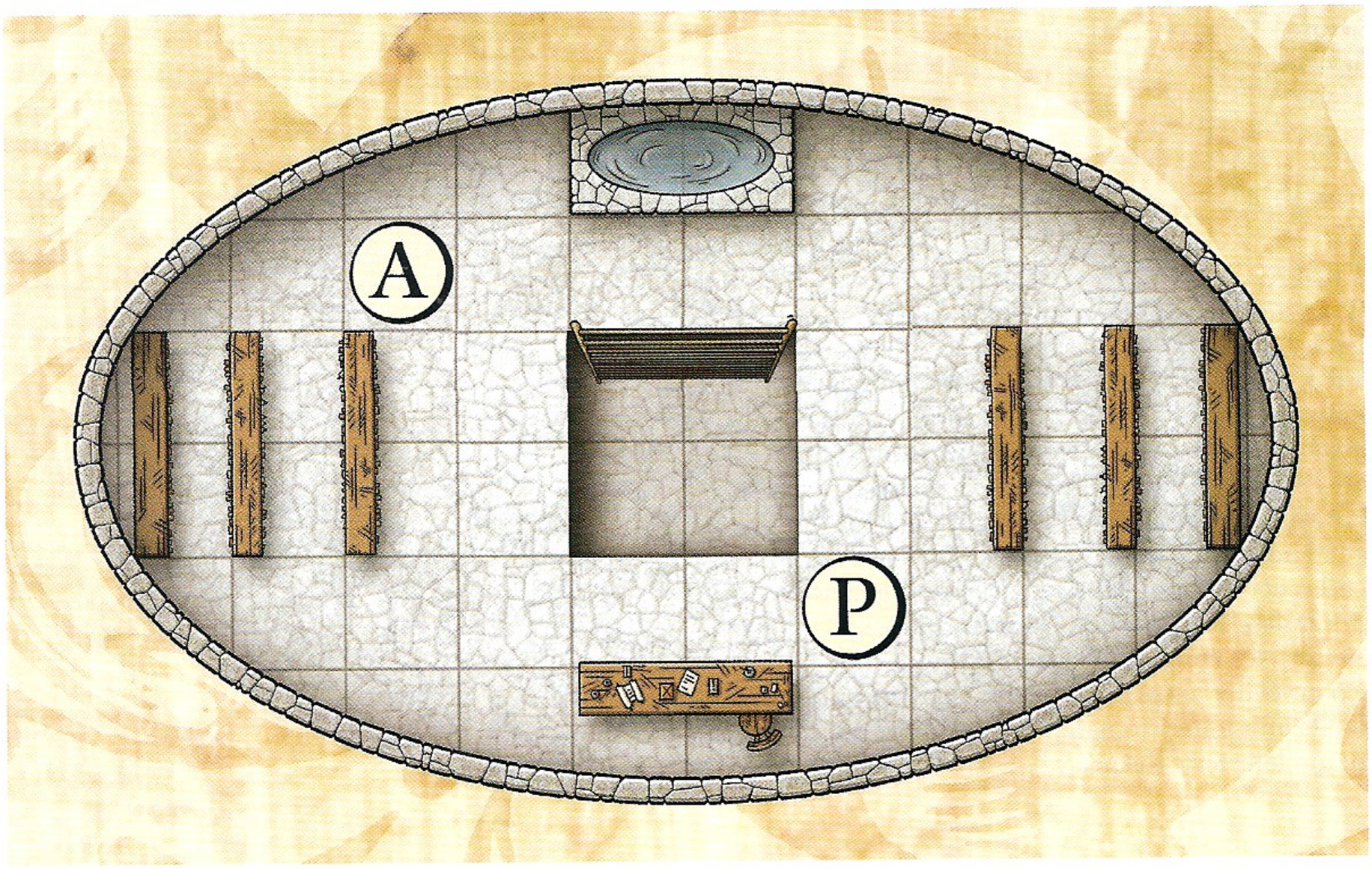
Avantage de combat ✦ nécrotique
Les attaques de l'âme-en-peine vénérable infligent 3d6 dégâts nécrotiques supplémentaires à toute cible contre laquelle elle jouit d'un avantage de combat.

Survol ombreux (mouvement ; rencontre)
L'âme-en-peine vénérable se décale jusqu'à 6 cases.

Rejeton âme-en-peine
Tout humanoïde tué par une âme-en-peine vénérable se manifeste lui-même sous forme d'âme-en-peine vénérable douée de libre arbitre au début du tour de jeu suivant de sa créatrice, apparaissant dans l'espace où il est mort (ou dans l'espace inoccupé le plus proche). Ramener à la vie la créature tuée (par le biais du rituel Rappel à la vie) ne détruit pas l'âme-en-peine engendrée.

Alignement chaotique mauvais **Langues** commun
Compétences Discrétion +26

For 18 (+16)	**Dex** 28 (+21)	**Sag** 12 (+13)
Con 20 (+17)	**Int** 14 (+14)	**Cha** 28 (+21)



Parthal (P) **Contrôleur solo niveau 24**
Archiliche
Humanoïde féerique (mort-vivant) de taille M, éladrin 30 250 px

Initiative +14 **Sens** Perception +14 ; vision dans le noir
Aura de l'archiliche (nécrotique) aura 5 ; toute créature vivante qui entre ou débute son tour de jeu dans l'aura subit 20 dégâts nécrotiques.
Pv 1 090 ; **péril** 545
Régénération 10 (si Parthal subit des dégâts radiants, sa régénération ne fonctionne pas jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant)
CA 40 ; **Vigueur** 37, **Réflexes** 38, **Volonté** 39
Immunités maladie, poison ; **Résistances** nécrotique 20
Jets de sauvegarde +5 (+10 contre les effets de charme)
VD 6
Points d'action 2

Caresse de la mort (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique**
+30 contre CA ; 2d8 + 10 dégâts nécrotiques.

Rayons affaiblissants (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique**
Distance 20 ; vise deux ennemis situés à portée ; +28 contre Réflexes ; 3d8 + 14 dégâts nécrotiques, et la cible est affaiblie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de Parthal.

Foudre noire (simple ; rencontre) ✦ **électricité, nécrotique**
Distance 20 ; +28 contre Réflexes ; 4d6 + 14 dégâts d'électricité et nécrotiques. *Cibles secondaires :* deux créatures situées dans un rayon de 5 cases de la cible principale ; +28 contre Réflexes ; 2d6 + 14 dégâts d'électricité et nécrotiques. *Cibles tertiaires :* tous les autres ennemis situés dans un rayon de 20 cases de Parthal ; +28 contre Réflexes ; 1d6 + 14 dégâts d'électricité et nécrotiques.

Œil de l'archiliche (mineure ; recharge ⚄ ⚅) ✦ **nécrotique, regard**
Distance 10 ; +28 contre Vigueur ; 3d8 + 14 dégâts nécrotiques, et la cible est étourdie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de Parthal.

Pulsation de mort (simple ; quotidien) ✦ **nécrotique**
Explosion de zone 2 à 20 cases ou moins ; +28 contre Réflexes ; 6d6 + 14 dégâts nécrotiques, et la cible subit une vulnérabilité nécrotique 15 (sauvegarde annule).

Vague de tonnerre (simple ; à volonté) ✦ **tonnerre**
Décharge de proximité 3 ; +28 contre Vigueur ; 2d6 + 14 dégâts de tonnerre, et la cible est poussée de 2 cases.

Maître des sorts (simple ; recharge ⚄ ⚅)
Parthal regagne l'usage d'un pouvoir de rencontre ayant déjà servi.

Ambition de l'archiliche
Chaque fois que Parthal fait tomber une créature à 0 point de vie ou moins, il regagne un point d'action dépensé.

Éclipse de Parthal (mouvement ; rencontre) ✦ **téléportation**
Parthal se téléporte jusqu'à 10 cases. Les créatures qui lui sont adjacentes au début de ce déplacement sont aveuglées jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de Parthal.

Indestructible
Lorsque Parthal tombe à 0 point de vie, son corps et ses biens sont réduits en poussière, mais il n'est pas détruit pour autant. Il reparaît (ainsi que ses biens) 1d10 jours plus tard dans un rayon de 1 case de son phylactère, à moins qu'il ait été découvert et détruit.

Alignement mauvais **Langues** commun, elfique
Compétences Arcanes +28, Histoire +28, Intuition +19, Nature +19, Religion +26, Soins +19

For 12 (+13)	**Dex** 15 (+14)	**Sag** 15 (+14)
Con 18 (+16)	**Int** 28 (+21)	**Cha** 24 (+19)

Équipement orbe

Tactique

Parthal se bat intelligemment et brutalement jusqu'à sa destruction, de même que l'âme-en-peine vénérable puisqu'elle lui est liée.

Round 1 : Parthal commence avec *œil de l'archiliche* (action mineure) et *pulsation de mort* pour réduire la résistance de ses adversaires aux dégâts nécrotiques. Il enchaîne de suite avec *rayons affaiblissants* sur les adversaires les plus imposants ou portant les plus grosses armures (en dépensant l'un de ses points d'action).

Round 2+ : Parthal utilise de nouveau *œil de l'archiliche* dès qu'il se recharge. En attendant, il se déchaîne avec *rayons affaiblissants*, *foudre noire* et *vague de tonnerre* selon la position des attaquants de sorte à affecter le plus grand nombre d'intrus ou les plus menaçants. Il n'hésite pas à utiliser *maître des sorts* pour récupérer des pouvoirs de rencontre, ou *éclipse de Parthal* pour se donner un avantage tactique.

L'âme-en-peine vénérable vole vers les positions les plus judicieuses en utilisant *linceul nocturne* pour mieux placer ses attaques ou gêner celles qui visent Parthal. Elle attaque avec sa *lame nécrosante*.

Particularités de la zone

Lumière : vive (lumière du jour par l'observatoire) ou obscurité selon l'heure.

Bibliothèque : la bibliothèque contient des centaines de livres sur de nombreux sujets ésotériques rédigés par des diables, des démons et des nécromants déments d'époques passées. Le thème des cataclysmes apocalyptiques prédomine, ce qui indique que Parthal songeait à déclencher sa propre apocalypse avec la cité de naissance de Zoramadria comme épicentre.

Trésor : la bibliothèque contient aussi les bréviaires suivants (un rituel par ouvrage) : Communication à distance (360 po), Consultation d'oracle (9 000 po), Consultation de sages (1 000 po), Crâne de garde (175 po, cf. page 49), Glyphe contre les morts-vivants (130 po, cf. page 49), Marchandage de secret (65 000 po), Page secrète (50 po), Perception de la tombe (680 po, cf. page 49), Perception des mensonges (360 po), Portail jumeau (680 po) et Serviteur mort-vivant (360 po, cf. page 50).

Journal de Parthal : la bibliothèque contient de nombreux journaux écrits par Parthal au fil des ans. L'un d'entre eux est un volume noir et fin qui lui sert de phylactère. Sur ses pages, un Parthal plus sain d'esprit décrit son amour pour Zoramadria, comment elle a été injustement accusée de nécromancie par un immonde noble éladrin et comment sa mort a brisé son âme et son cœur, le poussant à la vengeance qu'il poursuit actuellement.

Observatoire : cet immense cône de verre s'élevant dans le plafond de la pièce chatoie d'une lumière bizarre, hypnotique et hallucinogène qui confère à Parthal une omniscience quasi divine lorsqu'il contemple ses couleurs changeantes. Il confère à toute créature qui y plonge son regard un +2 à une (et une seule) compétence liée à l'Intelligence pendant 24 heures. Il donne également une vilaine migraine et de légers maux de cœur.

LE TEMPLE DE DORESAIN

Un antre pour cinq aventuriers de niveau 25

L'entité connue sous le nom d'Oreiax est une monstruosité écœurante et difforme née d'une mort ancienne. Sauvée d'une pétrification éternelle par Doresain le Roi des Goules, Oreiax s'est immédiatement mis à son service et par conséquent, indirectement à celui d'Orcus. Né de la pierre et de la mort, Oreiax veut rendre hommage à Doresain en pétrifiant le monde.

Contexte

Histoire DD 17 : le palais de Doresain est sis au centre du Royaume d'Ivoire. Ce palais est en fait une originelle vaincue du nom de Syvexrae, la Reine de Pierre, entièrement pétrifiée à l'exception de son visage. L'originelle ayant conservé une fraction de son pouvoir antédiluvien, celui de régénération, Doresain a creusé sa salle du trône dans son front. Et malgré les formidables quantités de chair que Doresain et les centaines de goules qui forment sa Cour des Dents consomment chaque jour, Syvexrae parvient à survivre, régénérant année après année juste ce qu'il faut.

Histoire DD 26 : avant sa défaite, des éternités avant que les planètes ne refroidissent, Syvexrae eut un « fils », si l'on peut dire. L'originelle produisit un immense œuf empli de sa haine pour les divinités et pour le monde. Elle le cacha quelque part sur le plan des mortels sachant que, le moment venu, il éclorait et libérerait une créature d'une telle fureur que même les dieux et les piliers du monde tomberaient devant elle.

Histoire DD 31 : à force de se nourrir de l'esprit faiblissant de Syvexrae, le Roi des Goules y trouva des indices quant à son plan. Après des millénaires passés à rassembler ainsi des informations, Doresain localisa l'œuf, lui injecta du sang de démon et de la vitalité nécromantique. L'enfant s'arracha à sa coquille bien avant son heure, émergeant comme un aperçu déformé de l'énorme entité qu'il aurait dû être. Doresain baptisa l'enfant Oreiax d'après les mots « toujours affamé » en abyssal.

Histoire DD 33 : ignorant tout au départ de sa propre histoire, Oreiax se mit au service éternel de Doresain et transforma les restes creux de son œuf pétrifié en temple. Lorsqu'il finit par apprendre la vérité sur ses origines, loin de se rebeller contre Doresain et Orcus, Oreiax en conçut encore plus de vénération pour le Roi des Goules et pour le prince démon, déclarant que son vœu le plus cher était de concevoir un rituel capable de transformer une énorme portion du monde en pierre, son paysage verdoyant en une vaste tombe.

Amorce : détruire le rituel de Tharizdun

Les PJ ont appris qu'une étrange entité du nom de Oreiax a découvert un vieux palimpseste contenant un fragment de puissant rituel inscrit par Tharizdun. Bien qu'incomplet, le fragment est une arme maléfique redoutable capable de causer une grande destruction. Pire encore, il pourrait suffire à Oreiax pour développer le rituel d'origine. Il semblerait que le rituel ait un rapport possible avec le fragment de mal pur que Tharizdun enfonça dans le Chaos Élémentaire, créant alors les Abysses.

Environnement

Vous pouvez situer le temple de Doresain n'importe où au monde dans une vallée obscure. C'est un immense œuf évidé qui abritait autrefois la forme en gestation d'Oreiax, qui l'utilise tel un temple dédié à son père (Doresain) et à Orcus, mais aussi comme base d'où il échafaude ses propres plans. Il a autorité sur des serviteurs morts-vivants, des démons et des adorateurs d'Orcus à qui Doresain a donné pour consigne d'obéir à ses ordres. Le temple dispose de quelques pouvoirs qui s'y appliquent en permanence.

- Les pouvoirs accompagnés des mots-clés acide, feu ou nécrotique utilisés dans le temple bénéficient d'un +1 au jet d'attaque.
- La première fois qu'une créature autre qu'un mort-vivant ou un démon est en péril lors d'une rencontre, elle est ralentie (sauvegarde annule). Si la cible rate son premier jet de sauvegarde contre l'état ralenti, elle est maîtrisée (sauvegarde annule). Si la cible rate son premier jet de sauvegarde contre l'état maîtrisé, elle est pétrifiée.

Lorsque les aventuriers s'approchent du temple, lisez ce qui suit :

L'hémisphère d'un énorme œuf pétrifié couché sur le côté s'élève à 12 mètres de haut dans une vallée recouverte de brume. Une forêt d'arbres et de plantes pétrifiés entoure l'œuf dont une portion, craquelée comme si quelque chose s'en était extrait il y a bien longtemps, est maintenant bouchée par une immense porte d'obsidienne à double battant là où les fissures convergent. Les portes sont fermées, mais de grands anneaux de fer sculptés à l'image de têtes de béliers démoniaques suggèrent qu'il est possible de tirer dessus pour les ouvrir.

Un personnage qui réussit un test de Force DD 31 peut entrouvrir l'une des deux portes de manière à permettre le passage d'une créature de taille P ou M à la fois. Pour une créature de taille G, il faut ouvrir les deux portes. Il est possible d'abattre les portes, mais cela prend du temps ; chaque porte a le profil suivant : CA 20, Vigueur 20 et 500 points de vie. Elles débouchent sur une alcôve qui jouxte les quartiers des adorateurs (zone 1) à l'étage principal.

Deux portes secrètes de 3 mètres de large situées dans le mur en forme de coquille du temple offrent une alternative pour entrer (Perception DD 40 pour les trouver, Force DD 30 pour les ouvrir).

Zone 1 : les quartiers des adorateurs

Si les personnages entrent par les portes d'obsidienne, lisez ce qui suit :
Une sombre pièce vaguement circulaire de six mètres de diamètre s'offre à vos yeux. Face à vous se trouve une autre porte à double battant.

La seconde double porte est fermée, mais pas verrouillée. Chaque battant s'ouvre aisément.

La rencontre tactique débute si un personnage rentre dans la zone 1 en empruntant cette porte.

Si les personnages entrent dans la zone 1 en passant par la porte secrète, lisez ce qui suit :
Un étroit couloir apparemment vide s'enfonce vers le nord.

Les occupants de cette pièce ignorent l'existence des portes secrètes et sont ainsi pris de court si quelqu'un entre par là. La rencontre tactique débute, mais les personnages bénéficient d'un round de surprise.

Rencontre tactique : *La grotte des adorateurs* (cf. page 114).

Zone 2 : le temple

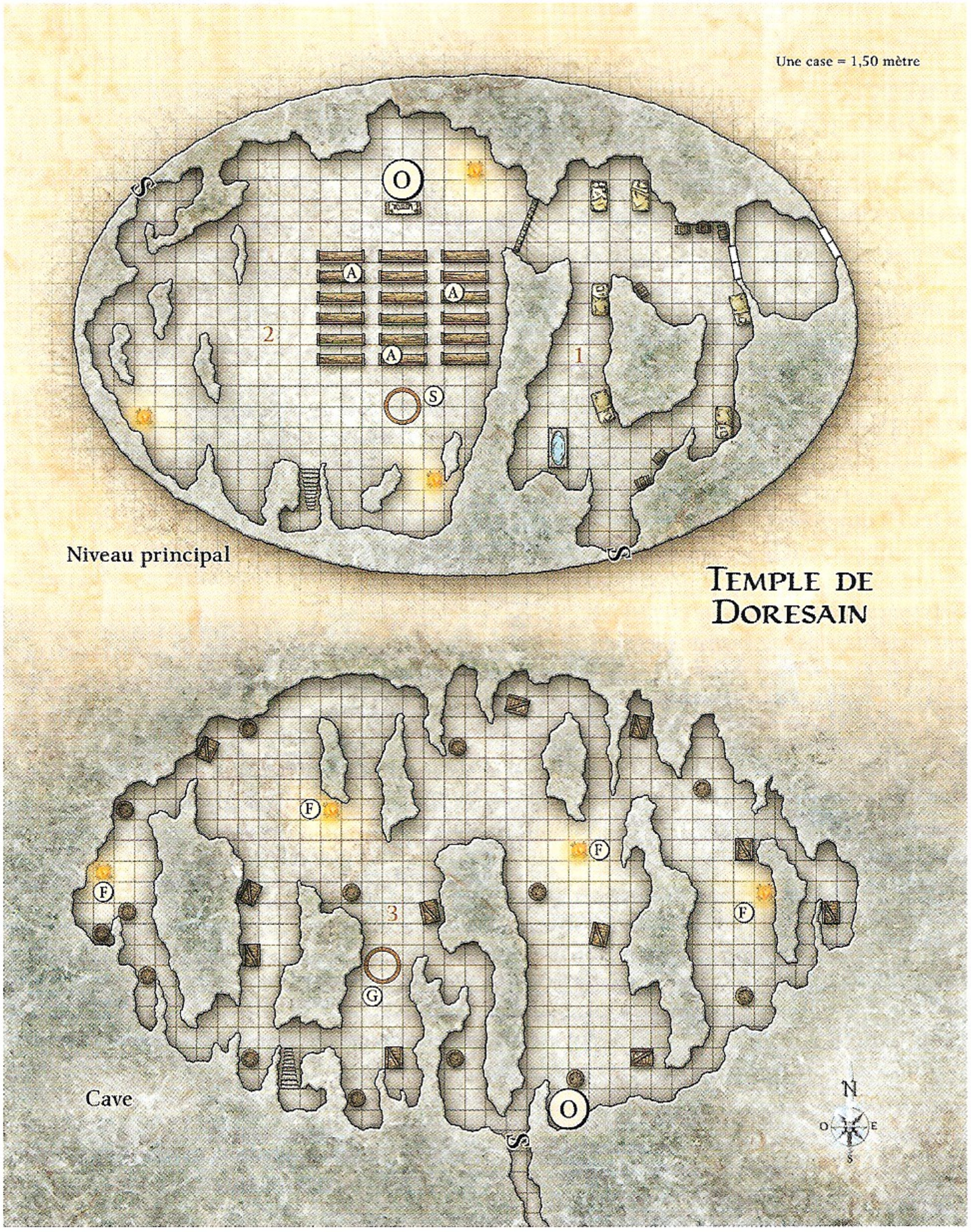
C'est dans cette zone que les personnages rencontrent Oreiax pour la première fois. Le déroulement de la rencontre dépend de l'entrée par laquelle les aventuriers arrivent et de si Oreiax est au courant de leur présence. Dans les deux cas, la rencontre tactique débute lorsque les PJ entrent dans la pièce.

Rencontre tactique : *Échauffourée au temple* (cf. page 116).

Zone 3 : la cave d'Oreiax

L'étage inférieur du domaine d'Oreiax est un dédale de passages étroits et de salles dégagées. Même si les personnages parviennent à vaincre Oreiax en zone 2, ils doivent s'occuper des dangers du sous-sol pour finir de nettoyer le temple de tout le mal qui s'y trouve. La rencontre tactique débute lorsque les PJ émergent de l'escalier qui débouche dans cette zone.

Rencontre tactique : *Crypte germinale* (cf. page 118).



La grotte des adorateurs

Rencontre de niveau 24 (29 300 px)

Configuration

4 adorateurs de la mort
4 goules abyssales myrmidones

Malgré la nature inhumaine d'Oreiax et ses buts ultimes, l'entité autorise les adorateurs vivants qui font preuve d'une puissance exceptionnelle à le rejoindre dans son temple, surtout ceux qui ne répugnent pas à partager leurs quartiers avec les nombreuses goules qui y sont également présentes, puisqu'il s'agit après tout d'une structure dédiée à la vénération de Doresain. C'est en tout cas ce qu'Oreiax dit à ceux qui trouvent leur chemin jusqu'ici et demandent à épouser la cause après avoir traversé la vallée cachée. À tout le moins, ces adorateurs ont pour fonction de servir de tampon au cas où des intrus viendraient à faire irruption.

Les positions de départ des adorateurs et des goules ne sont pas indiquées sur la carte parce qu'elles varient selon la façon dont les personnages entrent dans la pièce ou ont franchi les portes extérieures s'ils sont passés par là.

Si les PJ ouvrent les portes extérieures sans les endommager, ou qu'ils sont passés par la porte secrète, lisez ce qui suit :

Devant vous et sur les côtés, la faible lueur de petites lanternes révèle des lits sommaires sur chacun desquels une silhouette semble s'agiter doucement.

À moins que les personnages aient fait un vacarme en entrant, ils peuvent surprendre les adorateurs humains et les goules. Placez chacun des adorateurs sur un lit et les goules autour de la vasque de sang, puis déterminez l'initiative et commencez le combat en donnant aux PJ des actions de surprise le cas échéant.

Si les PJ ont ouvert la porte extérieure en l'endommageant, puis empruntent la seconde porte à double battant, lisez ce qui suit :

Cet espace faiblement éclairé est plein de créatures qui ne semblent pas ravies de vous voir, bien qu'elles s'abstiennent de vous attaquer d'emblée. Quatre humains vivants vêtus de robes vertes et de lourdes capuches vous regardent, quelque peu médusés.

Répartissez les quatre adorateurs de manière homogène dans la pièce. Les goules ne sont pas visibles au départ, deux d'entre elles restant en réserve dans le couloir est, les deux autres dans le couloir ouest. Déterminez l'initiative et commencez le combat sans qu'aucun camp ne bénéficie de l'effet de surprise.

Quand l'occasion le permet (au cours du combat ou une fois que les PJ ont éliminé leurs ennemis), donnez les informations suivantes lorsque les personnages sont en position de voir les éléments correspondants.

Un bassin orné rempli d'un liquide rouge bouillonnant dégage de la vapeur dans le coin sud-ouest de cette salle.

Une herse de plus de trois mètres de large barre le passage qui part du nord-ouest de la pièce.

Des motifs stylisés sculptés dans la pierre décorent les murs et mettent en scène deux créatures. L'une est une goule aux yeux verts et flamboyants qui porte une couronne d'ossements humains et manie un bâton constitué d'une colonne vertébrale humaine. L'autre est une gigantesque parodie d'enfant, défigurée et enflée au point de n'être qu'une monstruosité relevant de l'ogre. Cette créature est à moitié pétrifiée, dégoulinante de sang inhumain et partiellement décomposée.

4 adorateurs de la mort — **Contrôleur niveau 24**
Humanoïde naturel de taille M, humain — 6 050 px chacun

Initiative +13 **Sens** Perception +16
Aura de dépérissement (nécrotique) aura 5 ; tout ennemi vivant pris dans l'aura subit un -2 à toutes les défenses.
Pv 215 ; **péril** 107
CA 38 ; **Vigueur** 38, **Réflexes** 34, **Volonté** 36
Résistances nécrotique 10
VD 5

(+) **Masse d'armes** (simple ; à volonté) ✦ **arme, nécrotique**
+27 contre CA ; 1d8 + 6 dégâts, et la cible est immobilisée (sauvegarde annule).

⇢ **Parole d'Orcus** (simple ; recharge ⁞⁞) ✦ **guérison, nécrotique**
Explosion de proximité 5 ; vise les ennemis ; +27 contre Vigueur ; 2d6 + 8 dégâts nécrotiques, et la cible est étourdie (sauvegarde annule). Les morts-vivants pris dans l'explosion regagnent 15 points de vie.

Alignement chaotique mauvais — **Langues** abyssal, commun
Compétences Religion +19

For 20 (+22)	**Dex** 13 (+13)	**Sag** 18 (+16)
Con 15 (+17)	**Int** 14 (+14)	**Cha** 24 (+19)

Équipement harnois, masse d'armes

4 goules abyssales myrmidones — **Sbire niveau 23**
Humanoïde élémentaire (mort-vivant) de taille M — 1 275 px chacune

Initiative +18 **Sens** Perception +15 ; vision dans le noir
Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire ; cf. aussi *sang mort*.
CA 35 ; **Vigueur** 35, **Réflexes** 34, **Volonté** 31
Immunités maladie, poison ; **Résistances** nécrotique 10
VD 8, escalade 4

(+) **Griffes** (simple ; à volonté)
+26 contre CA ; 9 dégâts, et la cible est immobilisée (sauvegarde annule).

⇢ **Sang mort** (quand la goule tombe à 0 point de vie) ✦ **nécrotique**
Explosion de proximité 1 ; tous les ennemis pris dans l'explosion subissent 5 dégâts nécrotiques.

Alignement chaotique mauvais — **Langues** abyssal
Compétences Discrétion +23

For 27 (+19)	**Dex** 25 (+18)	**Sag** 18 (+15)
Con 23 (+17)	**Int** 19 (+15)	**Cha** 13 (+12)

Tactique

Les adorateurs de la mort restent à l'écart des PJ dans la mesure du possible, mais ne rechignent pas à engager le corps à corps si nécessaire. Ils ne sont pas tous prêts à se battre à mort. Les goules sont motivées pour infliger le plus de destruction possible et se battent jusqu'à la fin.

Round 1 : chaque adorateur de la mort utilise *parole d'Orcus*, positionnant l'attaque pour englober si possible au moins deux aventuriers.

Les goules abyssales myrmidones se déplacent dans la pièce pour prendre les personnages en tenaille. Elles concentrent leurs attaques de griffes sur les personnages aux armures les moins imposantes ou qui utilisent des pouvoirs à distance ou de proximité.

Round 2+ : les adorateurs frappent avec leur masse d'armes jusqu'à ce que *parole d'Orcus* se recharge, auquel cas ils l'utilisent à nouveau. Trois des quatre adorateurs se battent jusqu'à la mort, mais le dernier survivant lève les mains et demande à être épargné. Les PJ peuvent l'interroger s'ils lui laissent la vie sauve.

Interrogatoire de l'adorateur : si les PJ parviennent à capturer un adorateur ou acceptent la reddition du dernier survivant, ils peuvent lui poser quelques questions.

L'adorateur fournit aux aventuriers les informations suivantes :

- Son nom est Jamard Ailefuneste. C'est un prêtre d'Orcus qui a été affecté à cet œuf originel, pétrifié et déterré, pour y servir Oreiax. Jamard accepte mal cette mission, mais lorsque Orcus ou ses exarques ordonnent, les adorateurs qui ont prêté serment obéissent sans mot dire.
- Si les personnages ne sont pas encore au courant, Jamard leur raconte une version tronquée des informations de DD 31 et DD 33 figurant dans la section *Contexte* (cf. page 112).
- Jamard dit que si les PJ le laissent partir, il leur indiquera comment activer la vasque de sang. Selon lui, celle-ci permet à celui qui se tient devant elle de voir Oreiax (mais il ne révèle pas l'effet néfaste de la vasque).

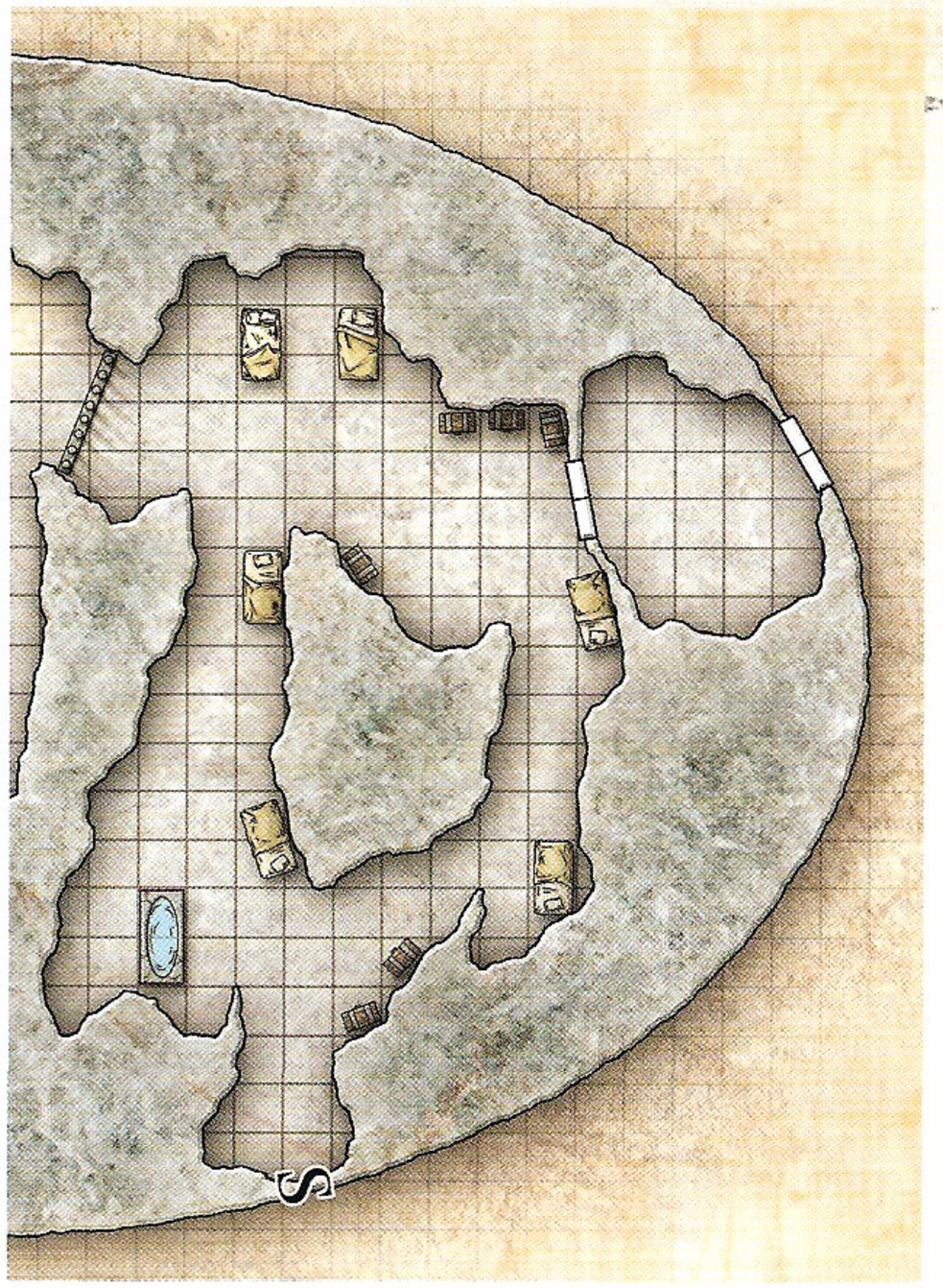
Particularités de la zone

Lumière : une petite lanterne située au pied de chaque lit dégage une lumière faible dans un rayon de 5 cases. Un personnage peut éteindre une lanterne au prix d'une action mineure.

Paillasses : après un examen minutieux, ces paillasses particulièrement austères se révèlent en peau humaine tendue. Entrer dans une case contenant une paillasse coûte 1 case de déplacement supplémentaire. Elles ne sont pas assez hautes pour conférer un abri.

Coffres : chaque coffre contient deux tenues de rechange pour adorateur (robes et capuches), ainsi que du nécessaire de toilette et autres accessoires. Une case contenant un coffre constitue un terrain difficile.

Herse : pour ouvrir ou soulever la herse de fer du nord-ouest de la pièce, il faut réussir un test de Force DD 26.



LE TEMPLE DE DORES'AIN

Vasque de sang : ce meuble magique permet d'établir un lien avec le chef du temple. Si une créature se tient devant la vasque de sang, plonge son regard dans ses profondeurs tourbillonnantes et prononce la phrase « Reine de Pierre », une image d'Oreiax lui apparaît. (Oreiax est l'enfant déformé à l'image d'ogre qui est dépeint sur les bas-reliefs des murs de la pièce).

Quelques secondes plus tard, la perspective change et la vasque montre ce qui se trouve juste devant Oreiax. À ce moment-là, Oreiax est en zone 2 (cf. plan tactique de la rencontre suivante) et se tient devant l'autel, regardant par-dessus les adorateurs disséminés sur les bancs. Puis la perspective bascule vers l'est et offre un aperçu de la herse qui sépare les zones 1 et 2. Toutes ces informations permettent aux personnages de se faire une idée de l'opposition qui les attend s'ils passent dans la zone voisine (le PJ utilisant la vasque reconnaît la herse comme étant celle que le groupe peut voir depuis l'intérieur de la zone 1).

L'inconvénient de la vasque est tout d'abord qu'Oreiax peut voir celui qui se tient devant elle, mais aussi que toute personne le contactant de cette manière est la cible d'une version spéciale de son *souffle pétrifiant* fonctionnant comme une attaque de distance par l'intermédiaire de la vasque. L'attaque se déroule après que le personnage a obtenu toutes les informations ci-dessus. Une fois qu'Oreiax a utilisé *souffle pétrifiant*, le contact est rompu.

Souffle pétrifiant : distance mire ; +25 contre Vigueur ; 4d6 + 20 dégâts, puis la cible est ralentie et affaiblie (sauvegarde annule les deux).

Échauffourée au temple

Rencontre de niveau 25 (32 500 px ou plus)
(si les PJ vainquent Oreiax ici)
ou
Rencontre de niveau 22 (20 400 px ou plus)
(si Oreiax s'enfuit)

Configuration

Oreiax (O)
3 adorateurs de la mort (A)
1+ simulacre de coatl (S)
3 pièges du brasero démoniaque

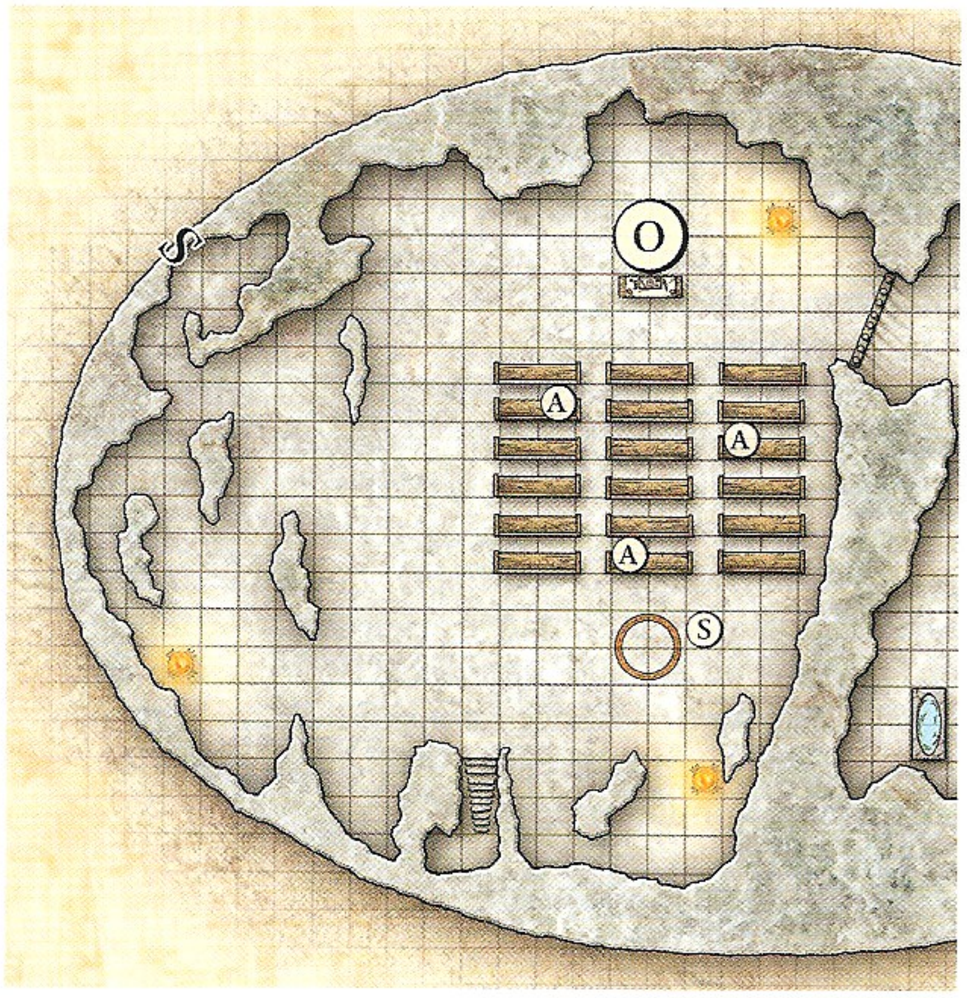
Cette pièce est consacrée aux rituels quotidiens et répétitifs qu'Oreiax présente en offrande à Doresain et Orcus.

Si les PJ se glissent dans le temple par la porte secrète, ils surprennent Oreiax qui assomme les trois adorateurs humains de l'un de ses longs discours monotones. Sinon, Oreiax et ses adorateurs sont prêts à attaquer n'importe quelle créature qui entrerait en ouvrant la herse. Lisez le texte suivant puis déterminez l'initiative et commencez le combat, en offrant aux personnages des actions de surprise le cas échéant.

Lorsque les aventuriers voient le temple, lisez ce qui suit :
Trois braseros baignent l'endroit d'une lueur rouge sang. L'énorme sanctuaire abrite un autel de cristal rouge et de nombreux bancs constitués d'ossements humains soudés. Au sud des bancs, il y a un cercle de magie peint sur la pierre. D'horribles bas-reliefs sont sculptés sur toutes les surfaces de cette salle caverneuse.

Une grande créature se tient derrière le podium, une caricature d'enfant, défigurée et enflée au point de ressembler à un ogre. Cet être est en partie pétrifié, dégouline d'un liquide surnaturel et sa chair est pourrie. Il tient dans une immense patte un sceptre d'ossements qu'il fait cliqueter en le secouant tout en riant comme un dément.

Plusieurs adorateurs humains sont regroupés autour de lui et commencent à scander : « Oreiax, Oreiax, Oreiax... »



Les trois braseros qui baignent la pièce d'une lumière rouge sont des pièges qui se déclenchent individuellement lorsqu'une créature ne demeurant pas dans le temple se déplace dans une case adjacente.

De plus, un cercle de convocation au sud des bancs en os se met à convoquer des simulacres de coatls dès que le combat démarre.

3 adorateurs de la mort (A) — **Contrôleur niveau 24**
Humanoïde naturel de taille M, humain — 6 050 px chacun

Initiative +13 **Sens** Perception +16
Aura de dépérissement (nécrotique) aura 5 ; tout ennemi vivant pris dans l'aura subit un -2 à toutes les défenses.
Pv 215 ; **péril** 107
CA 38 ; **Vigueur** 38, **Réflexes** 34, **Volonté** 36
Résistances nécrotique 10
VD 5

(+) **Masse d'armes** (simple ; à volonté) ✦ **arme, nécrotique**
+27 contre CA ; 1d8 + 6 dégâts, et la cible est immobilisée (sauvegarde annule).

Parole d'Orcus (simple ; recharge ⚅) ✦ **guérison, nécrotique**
Explosion de proximité 5 ; vise les ennemis ; +27 contre Vigueur ; 2d6 + 8 dégâts nécrotiques, et la cible est étourdie (sauvegarde annule). Les morts-vivants pris dans l'explosion regagnent 15 points de vie.

Alignement chaotique mauvais **Langues** abyssal, commun
Compétences Religion +19

For 20 (+22)	**Dex** 13 (+13)	**Sag** 18 (+16)
Con 15 (+17)	**Int** 14 (+14)	**Cha** 24 (+19)

Équipement harnois, masse d'armes

Oreiax (O) — **Brute d'élite niveau 24**
Humanoïde élémentaire (démon, mort-vivant) de taille G 12 100 px

Initiative +16 **Sens** Perception +22 ; vision dans le noir
Aura de mort (nécrotique) aura 10 ; tout ennemi qui entre dans l'aura ou y débute son tour de jeu subit 10 dégâts nécrotiques (20 dégâts nécrotiques quand Oreiax est en péril).
Pv 562 ; **péril** 281
CA 39 ; **Vigueur** 40, **Réflexes** 37, **Volonté** 38
Immunités maladie, nécrotique, poison ; **Résistances** variable 15 (3/rencontre ; cf. *BF* 283)
Jets de sauvegarde +2
VD 6, vol 8 (maladroit)
Points d'action 1

(+) **Cascabelle mortelle** (simple ; à volonté) ✦ **arme, nécrotique**
Allonge 2 ; +27 contre CA ; 3d12 + 10 dégâts, et la cible est ralentie (sauvegarde annule). Si la cible est déjà ralentie, elle est en fait ralentie et affaiblie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant d'Oreiax.

↓ **Cascabelle réactive** (interruption immédiate, lorsqu'un ennemi se déplace de façon à prendre Oreiax en tenaille ; à volonté) ✦ **arme, nécrotique**
Oreiax effectue une attaque de *cascabelle mortelle* contre l'ennemi en question.

Souffle pétrifiant (mineure ; recharge ⚄ ⚄ ⚅)
Décharge de proximité 5 ; +25 contre Vigueur ; 4d6 + 20 dégâts, puis la cible est ralentie et affaiblie (sauvegarde annule les deux). Si la cible est déjà ralentie et affaiblie, elle est en fait étourdie (sauvegarde annule). Si elle est déjà étourdie, elle est en fait pétrifiée (sauvegarde annule).

Alignement chaotique mauvais **Langues** abyssal
Compétences Intimidation +25, Religion +23

For 31 (+22)	**Dex** 18 (+16)	**Sag** 20 (+17)
Con 31 (+22)	**Int** 23 (+18)	**Cha** 26 (+20)

Équipement cascabelle mortelle (massue)

Simulacre de coatl (S) — **Sbire niveau 26**
Animé naturel (aveugle, mort-vivant) de taille M — 2 250 px

Initiative +22 **Sens** Perception +13 ; vision aveugle 20
Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire ; cf. aussi *nuage corrupteur.*
CA 40 ; **Vigueur** 36, **Réflexes** 40, **Volonté** 38
Immunités maladie, poison, regard
VD vol 12 (stationnaire)

⊕ **Coup d'aile** (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique, radiant**
+31 contre CA ; 6 dégâts plus 5 dégâts nécrotiques et radiants.

↯ **Nuage corrupteur** (quand le simulacre de coatl tombe à 0 point de vie) ✦ **nécrotique, radiant**
Explosion de proximité 3 ; vise les ennemis ; +26 contre Vigueur ; 10 dégâts nécrotiques et radiants, et la cible ne peut pas dépenser de récupérations jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Alignement mauvais **Langues** -

For 6 (+11)	**Dex** 28 (+22)	**Sag** 10 (+13)
Con 25 (+20)	**Int** 3 (+9)	**Cha** 10 (+13)

3 braseros démoniaques — **Mitrailleur niveau 24**
Piège — 6 050 px chacun

Ce grand brasero brille d'une lueur rouge et or.

Perception
✦ DD 33 : le personnage remarque des sceaux qui brillent sur le brasero.

Autres compétences : Arcanes
✦ DD 33 : le personnage reconnaît le brasero démoniaque pour ce qu'il est et réalise également que les pouvoirs accompagnés du mot-clé froid le neutralisent temporairement.

Initiative +17

Déclencheur
Lorsqu'un personnage pénètre dans une case adjacente, le brasero crache un jet de feu. Il attaque ensuite à son décompte d'initiative jusqu'à ce qu'aucun personnage ne lui soit plus adjacent.

Attaque ✦ feu
Action simple ou **action d'opportunité** **Proximité** explosion 2
Cible : chaque créature prise dans l'explosion
Attaque : +27 contre Réflexes
Réussite : 2d10 + 5 dégâts de feu, et 5 dégâts de feu continus (sauvegarde annule). Les habitants du temple sont immunisés contre ces dégâts.

Contre-mesures
✦ Toucher un brasero démoniaque avec une attaque accompagnée du mot-clé froid suspend son attaque pendant 1d6 rounds.
✦ Un test de Larcin DD 36 désamorce le piège.

Tactique

Oreiax défend vigoureusement le temple, mais ne s'attarde pas s'il est évident que les personnages sont sur le point de remporter la victoire.

Round 1 : avant le début du combat (1 point d'initiative de plus que le combattant ayant le décompte d'initiative le plus élevé), un simulacre de coatl est convoqué et apparaît dans la case indiquée adjacente au cercle situé au sud des bancs. Cette créature (et tout autre simulacre de coatl convoqué par la suite) vole vers le PJ le plus proche d'Oreiax et l'attaque avec *aile tranchante.*

Chaque adorateur de la mort commence en utilisant *parole d'Orcus*, se plaçant de sorte à englober si possible au moins deux personnages.

Si au moins un des aventuriers arrive au contact d'Oreiax avant que celui-ci ait agi, il utilise *cascabelle mortelle* suivi de *souffle pétrifiant.*

Round 2+ : à chaque round après le premier et ce tant que le cercle de convocation n'est pas détruit (cf. *Particularités de la zone*), 1d4 simulacres de coatls supplémentaires sont convoqués.

Les adorateurs frappent avec leur masse d'armes jusqu'à ce que *parole d'Orcus* se recharge, auquel cas ils l'utilisent à nouveau.

Jusqu'à ce que son *souffle pétrifiant* se recharge, Oreiax compte sur *aura de mort* et *cascabelle mortelle* pour empêcher les personnages de prendre le dessus. Il conserve son point d'action pour l'utiliser en fuyant si cela tourne mal.

Lorsque Oreiax tombe à 140 points de vie ou moins, il fuit vers la cave où les PJ devront l'affronter de nouveau. Si le chemin vers les escaliers est bloqué, il utilise la porte secrète (cf. ci-dessous).

Particularités de la zone

Lumière : les braseros démoniaques dégagent une lueur vive dans un rayon de 10 cases (avant même d'être déclenchés). Ajoutez 6 050 px à la récompense de la rencontre pour chaque piège désamorcé.

Cercle de convocation de simulacre de coatl : ce cercle magique de convocation produit 1d4 simulacres de coatls par round tant qu'Oreiax est dans le temple, ou jusqu'à ce qu'un personnage adjacent entreprenne une action simple pour effacer les lignes du cercle en frottant avec une botte, une arme ou tout autre objet dur.

Ajoutez 2 250 px à la récompense de la rencontre pour chaque simulacre de coatl éliminé au-delà du premier.

Autel : taillé dans du cristal rouge, cet autel dissimule un compartiment secret (Perception DD 31 pour le trouver) qui contient 5 da.

Bancs : ce mobilier est fait d'os rongés par des goules. Il n'est pas assez haut ou solide pour conférer un abri. Une créature doit se faufiler pour entrer dans une case contenant un banc.

Herse : pour ouvrir ou soulever la herse métallique de l'est de la pièce, il faut réussir un test de Force DD 26.

Porte secrète : une porte secrète (Perception DD 33 pour la trouver) est dissimulée dans le mur nord-ouest de la salle. Les adorateurs ne la connaissent pas, contrairement à Oreiax qui y recourra s'il ressent le besoin de fuir et que les escaliers menant à la zone 3 sont inaccessibles (il entre alors dans la zone 3 en passant par la porte secrète au sud et y attend les personnages).

La crypte germinale

Rencontre de niveau 26 (46 575 px ou plus)
(si Oreiax est présent ici)
ou
Rencontre de niveau 25 (34 475 px ou plus)
(si Oreiax a déjà été vaincu)

Configuration

Oreiax (O)
4 capitaines frondeurs pourrissants (F)
1+ goule abyssale myrmidone (G)

La cave est comme un terrier composé de couloirs irréguliers et de larges salles ouvertes. Les escaliers au sud y donnent accès.

Cette zone est l'espace personnel d'Oreiax. C'est ici que l'abomination effectue ses recherches sur ses rituels, entrepose les composantes, convoque des goules pour des actes de vénération ou pour le sport, et assume les autres obligations qui lui ont été assignées par Doresain. Aucun des adorateurs n'est autorisé à y pénétrer.

Si les PJ ont obligé Oreiax à fuir lors de la rencontre précédente et l'ont poursuivi jusqu'ici, l'abomination se bat pour défendre son domicile avec l'aide des frondeurs pourrissants, ses goules convoquées et les pièges de la zone.

Quand les PJ pénètrent en zone 3, lisez-leur le texte suivant puis déterminez l'initiative.

Lorsque les PJ entrent dans la zone, lisez ce qui suit :
Une lumière sanglante baigne ce dédale de passages taillés à travers une pierre jaune comme le soufre. Des tonneaux et des caisses sont éparpillés au sol, chacun portant des symboles arcaniques. Un grand cercle est peint sur le sol en vue des escaliers.

Les quatre braseros qui emplissent presque toute la pièce d'une vive lueur rouge sont des pièges qui se déclenchent individuellement lorsqu'une créature ne demeurant pas dans le temple se déplace dans une case adjacente.

De plus, un cercle de convocation situé dans la moitié sud de la zone se met à convoquer des goules abyssales myrmidones dès que le combat démarre.

Oreiax (O) **Brute d'élite niveau 24**
Humanoïde élémentaire (démon, mort-vivant) de taille G 12 100 px

Initiative +16 **Sens** Perception +22 ; vision dans le noir
Aura de mort (**nécrotique**) aura 10 ; tout ennemi qui entre dans l'aura ou y débute son tour de jeu subit 10 dégâts nécrotiques (20 dégâts nécrotiques quand Oreiax est en péril).
Pv 562 ; **péril** 281
CA 39 ; **Vigueur** 40, **Réflexes** 37, **Volonté** 38
Immunités maladie, nécrotique, poison ; **Résistances** variable 15 (3/rencontre ; cf. *BF* 283)
Jets de sauvegarde +2
VD 6, vol 8 (maladroit)
Points d'action 0 ou 1

Cascabelle mortelle (simple ; à volonté) ✦ **arme, nécrotique**
Allonge 2 ; +27 contre CA ; 3d12 + 10 dégâts, et la cible est ralentie (sauvegarde annule). Si la cible est déjà ralentie, elle est en fait ralentie et affaiblie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant d'Oreiax.

Cascabelle réactive (interruption immédiate, lorsqu'un ennemi se déplace de façon à prendre Oreiax en tenaille ; à volonté) ✦ **arme, nécrotique**
Oreiax effectue une attaque de *cascabelle mortelle* contre l'ennemi en question.

Souffle pétrifiant (mineure ; recharge ⚅ ⚅ ⚅)
Décharge de proximité 5 ; +25 contre Vigueur ; 4d6 + 20 dégâts, puis la cible est ralentie et affaiblie (sauvegarde annule les deux). Si la cible est déjà ralentie et affaiblie, elle est en fait étourdie (sauvegarde annule). Si elle est déjà étourdie, elle est en fait pétrifiée (sauvegarde annule).

Alignement chaotique mauvais **Langues** abyssal
Compétences Intimidation +25, Religion +23

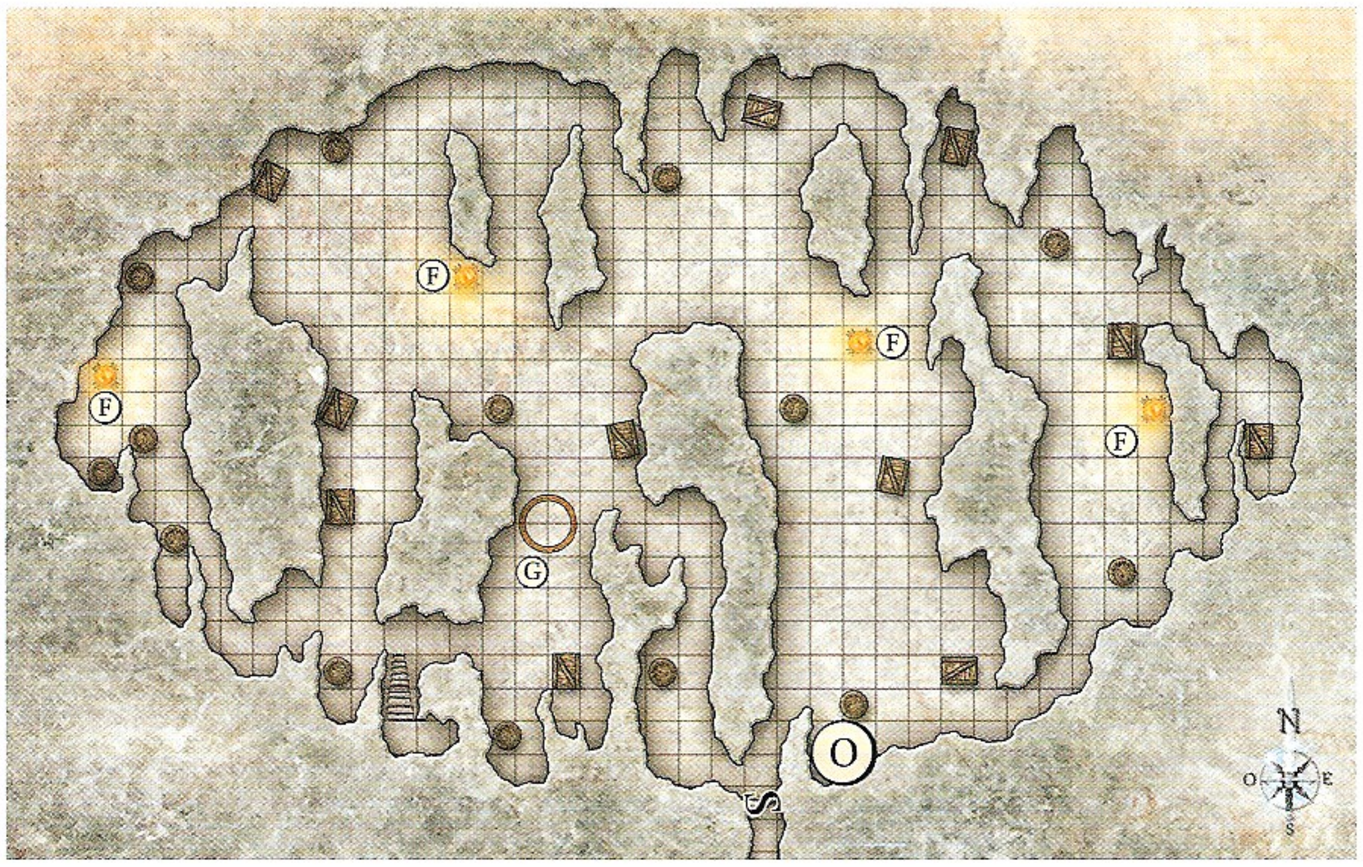
For 31 (+22)	**Dex** 18 (+16)	**Sag** 20 (+17)
Con 31 (+22)	**Int** 23 (+18)	**Cha** 26 (+20)

Équipement cascabelle mortelle (massue)

Tactique

Oreiax défend son domaine avec ferveur... mais il attend quand même que les goules et les frondeurs pourrissants engagent les personnages avant de rejoindre la mêlée.

Round 1 : avant le début du combat (1 point d'initiative de plus que le combattant ayant le décompte d'initiative le plus élevé), une goule abyssale myrmidone est convoquée et apparaît dans la case indiquée adjacente au cercle de convocation. Cette créature (et toute autre goule convoquée par la suite) se dirige vers le PJ le plus proche et l'attaque avec ses griffes.



Les capitaines frondeurs pourrissants commencent adjacents aux braseros démoniaques et restent en position aussi longtemps que possible, jetant leurs orbes de loin.

Oreiax commence dans un endroit reculé et n'aura probablement pas l'occasion d'attaquer pendant au moins 1 round. À moins que les PJ ne l'aient immédiatement poursuivi depuis la zone 2 sans lui donner le temps de se reposer, considérez qu'Oreiax a eu le temps de dépenser des récupérations et de regagner tous ses points de vie perdus.

Round 2+ : si un capitaine frondeur pourrissant réussit à attirer un personnage de façon à déclencher un piège, il se permet un coup de *griffes pourrissantes* pour faire bonne mesure avant de reprendre le large.

Oréiax ne cède pas de terrain, prêt à utiliser *cascabelle mortelle* ou *souffle pétrifiant* contre ceux qui s'approchent. Si plusieurs personnages s'agglutinent de telle sorte qu'il peut les affecter avec *souffle pétrifiant*, alors ce groupe devient sa cible prioritaire, mais il essaie de ne pas englober les capitaines frondeurs pourrissants. Quand il apparaît dans cette zone, il n'a probablement plus son point d'action (l'ayant dépensé durant sa fuite hors de la zone 2).

Ici, Oreiax se bat jusqu'à la fin (même s'il pourrait fuir s'il le voulait) car l'abandon du temple aux mains des aventuriers serait pire que sa propre destruction.

4 capitaines frondeurs pourrissants (F)
Artilleur d'élite niveau 22
Humanoïde élémentaire (mort-vivant) de taille M — 8 300 px chacun

Initiative +18 **Sens** Perception +21
Pv 330 ; **péril** 165
CA 36 ; **Vigueur** 35, **Réflexes** 36, **Volonté** 35
Immunités acide, maladie, poison ; **Résistances** nécrotique 15
Jets de sauvegarde +2
VD 6, vol 8 (maladroit)
Points d'action 1

⨺ **Griffes pourrissantes** (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique**
+29 contre CA ; 1d10 + 10 dégâts, et la cible subit 10 dégâts nécrotiques continus (sauvegarde annule).

⤙ **Orbe de décomposition** (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique**
Distance 10 ; +29 contre Vigueur ; 2d8 + 5 dégâts nécrotiques, puis la cible est affaiblie et subit un -3 aux jets de sauvegarde (sauvegarde annule les deux).

Alignement chaotique mauvais — **Langues** abyssal

For 20 (+16)	**Dex** 24 (+18)	**Sag** 20 (+16)
Con 27 (+19)	**Int** 17 (+14)	**Cha** 19 (+15)

Goule abyssale myrmidone (G) — **Sbire niveau 23**
Humanoïde élémentaire (mort-vivant) de taille M — 1 275 px

Initiative +18 **Sens** Perception +15 ; vision dans le noir
***Pv** 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire ;* cf. aussi *sang mort*.
CA 35 ; **Vigueur** 35, **Réflexes** 34, **Volonté** 31
Immunités maladie, poison ; **Résistances** nécrotique 10
VD 8, escalade 4

⨺ **Griffes** (simple ; à volonté)
+26 contre CA ; 9 dégâts, et la cible est immobilisée (sauvegarde annule).

✧ **Sang mort** (quand la goule tombe à 0 point de vie) ✦ **nécrotique**
Explosion de proximité 1 ; tous les ennemis pris dans l'explosion subissent 5 dégâts nécrotiques.

Alignement chaotique mauvais — **Langues** abyssal
Compétences Discrétion +23

For 27 (+19)	**Dex** 25 (+18)	**Sag** 18 (+15)
Con 23 (+17)	**Int** 19 (+15)	**Cha** 13 (+12)

4 braseros démoniaques — **Mitrailleur niveau 24**
Piège — 6 050 px chacun

Ce grand brasero brille d'une lueur rouge et or.

Perception
✦ DD 29 : le personnage remarque des sceaux qui brillent sur le brasero.

Autres compétences : Arcanes
✦ DD 29 : le personnage reconnaît le brasero démoniaque pour ce qu'il est et réalise également que les pouvoirs accompagnés du mot-clé froid le neutralisent temporairement.

Initiative +17

Déclencheur
Lorsqu'un personnage pénètre dans une case adjacente, le brasero crache un jet de feu. Il attaque ensuite à son décompte d'initiative jusqu'à ce qu'aucun personnage ne lui soit plus adjacent.

Attaque ✦ feu
Action simple ou **action d'opportunité** — **Proximité** explosion 2
Cible : chaque créature prise dans l'explosion
Attaque : +27 contre Réflexes
Réussite : 2d10 + 5 dégâts de feu, et 5 dégâts de feu continus (sauvegarde annule). Les habitants du temple sont immunisés contre ces dégâts.

Contre-mesures
✦ Toucher un brasero démoniaque avec une attaque accompagnée du mot-clé froid suspend son attaque pendant 1d6 rounds.
✦ Un test de Larcin DD 29 désamorce le piège.

Particularités de la zone

Lumière : les braseros démoniaques dégagent une lueur vive dans un rayon de 10 cases (avant même d'être déclenchés). Ajoutez 6 050 px à la récompense de la rencontre pour chaque piège désamorcé.

Cercle de convocation de goules : ce cercle magique de convocation produit 1d4 goules abyssales myrmidones par round tant qu'il reste au moins un capitaine frondeur pourrissant en vie, ou jusqu'à ce qu'un personnage adjacent entreprenne une action simple pour effacer les lignes du cercle en frottant avec une botte, une arme ou tout autre objet dur.

Ajoutez 1 275 px à la récompense de la rencontre pour chaque simulacre de coatl éliminé au-delà du premier.

Porte secrète : la porte secrète au sud de la zone n'est connue et utilisée que par Oreiax.

Tonneaux et caisses : tous les tonneaux et caisses sont robustes et verrouillés avec Verrou arcanique. On ne peut les ouvrir que par un test de Larcin ou de Force DD 31, ou encore le rituel Ouverture. Chacun occupe 1 case mais n'est ni assez haut ni assez large pour conférer un abri. La plupart contiennent de l'or, des pierres précieuses, du *résidium* et d'autres trésors facilement transportables. La valeur totale des objets récupérés équivaut à trois parts de trésor de niveau 26 (cf. *GdM* 129).

Dans un autre conteneur, il y a des morceaux d'un texte ancien qui décrit un « mal manifeste », un mal si pur qu'il se matérialise. Si les PJ ont suivi l'amorce de la page 112, ce sont là les fragments du rituel de Tharizdun.

LE CADAVRE ASTRAL

Un antre pour cinq aventuriers de niveau 26

Flottant éternellement dans le vide argenté et infini de la Mer Astrale, on trouve de vastes îles jadis vivantes, telles autant d'enveloppes corporelles de divinités et d'originels défunts, qui témoignent des grandes guerres qui les opposèrent à l'aube de l'histoire. Aujourd'hui, ces avant-postes colossaux attestent en silence du destin de tous, même les plus puissants.

CONTEXTE

Histoire DD 26 : parmi les originels, Haemnathuun dit le Seigneur du Sang était particulièrement dépravé et s'adonnait avec délice à ses élans de goinfrerie et aux pires de ses pulsions charnelles. Son vice était tel que la race des fiélons sanguins serait née de ses actes les plus vils sur les dieux les plus jeunes.

Histoire DD 31 : à l'époque de la grande guerre entre les dieux et les originels, le Seigneur du Sang enrôla son engeance infernale, les fiélons sanguins, pour l'aider. Cependant, Haemnathuun périt en raison d'une blessure grave au torse. Des agents des dieux, les traqueurs astraux, revendiquèrent le corps pour en faire leur domicile où ils continuent encore aujourd'hui à résider.

Religion DD 31 : Orcus, le Prince Démon des Morts-vivants, créa les vampires à l'image des fiélons sanguins qui eux-mêmes avaient été créés à l'image d'Haemnathuun.

Connaissance de la rue DD 31 : d'après d'abondantes et sinistres rumeurs, une entité vivant au plus profond du cadavre et de la chair désacralisée d'un dieu défunt tenterait de ramener le corps à la vie. D'autres rumeurs indiquent que l'île flottante ne serait pas un dieu défunt mais un originel en sommeil.

AMORCE : LA VOIX DE L'AU-DELÀ

Lisez le message télépathique suivant aux PJ :
Vous entendez dans votre tête une étrange voix rauque.

« Vous êtes un agent du destin, et l'heure de votre destinée est arrivée. Un mal terrible originel cherche à acquérir la vie après la mort. J'ai besoin de votre aide pour assurer que ceci n'arrive jamais. Trouvez les restes d'Haemnathuun, le Seigneur du Sang, et rejoignez-moi dans son cœur. »

La voix est celle de l'atropal Harrowzau, qui est emprisonné dans le cadavre antédiluvien de l'originel Haemnathuun et essaye d'obtenir l'aide des PJ.

ENVIRONNEMENT

Le cadavre d'Haemnathuun est une île flottant sur la Mer Astrale, un domaine surnaturel d'immenses nuages gris argenté et lumineux qui ne sont ni gazeux ni liquides. Des milliers d'étoiles scintillent au loin, particulièrement dans les parties les plus sombres de ce plan.

GRAVITÉ SUBJECTIVE

La gravité subjective est une propriété de la Mer Astrale. Quand un voyageur se tient sur ou dans quelque chose dont il veut voir s'exercer la gravité sur lui, son souhait est exaucé. En d'autres termes, si vous voulez vous mettre dessus, vous pouvez.

La gravité reste active même si le voyageur bondit dans les airs ou s'envole ; tant que le voyageur le souhaite. Les objets qui ne sont ni tenus ni portés ne sont pas soumis à la gravité. Les autres sont sujets à la volonté du voyageur. Si vous lâchez quelque chose et que vous voulez le voir tomber, il tombe ; mais vous ne pouvez pas le faire revenir entre vos mains par l'exercice de votre volonté.

En l'absence de gravité (quand vous ne souhaitez pas qu'elle vous affecte), vous pouvez planer à travers le plan si vous le désirez. Ce type de déplacement est néanmoins lent.

LA GRAVITÉ SUBJECTIVE

Sur un plan soumis à la gravité subjective, vous pouvez décider comment celle-ci vous affecte.

- Vous pouvez vous tenir sur toute surface égale ou supérieure à votre espace (1 case pour la plupart des personnages).
- Vous gagnez la capacité de voler à la moitié de votre VD normale si vous n'êtes pas soumis à la gravité. Le vol stationnaire est possible, mais vous êtes maladroit en vol.
- Une créature peut préférer recourir à sa VD en vol innée. Le vol stationnaire est aussi possible dans ce cas.

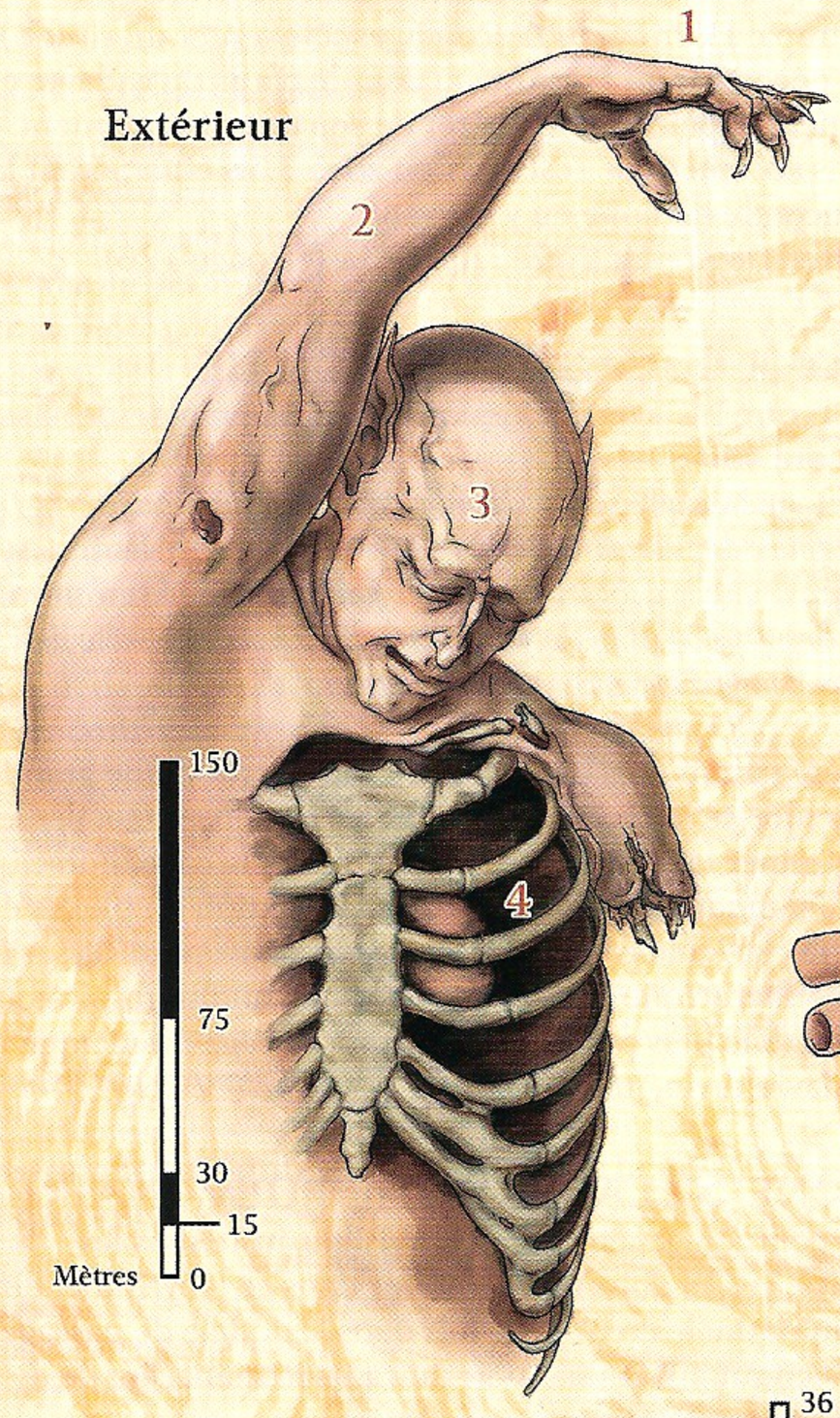
LE CADAVRE DIVIN

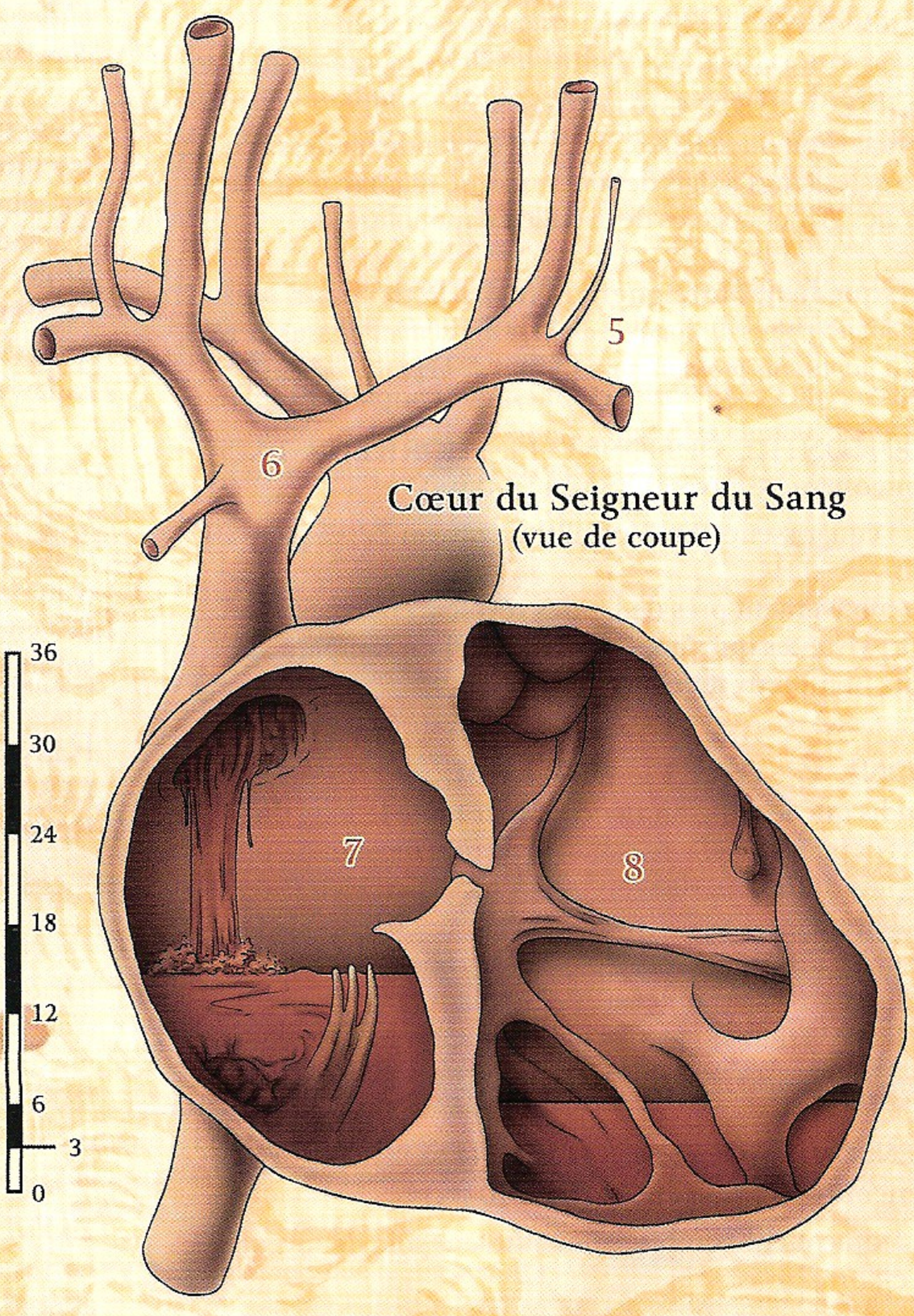
Les traits suivants s'appliquent au cadavre divin.

- Tant que les PJ sont sur le cadavre d'Haemnathuun, ils peuvent décider de se soumettre à sa gravité. Toute tentative « d'atterrissage » ailleurs que sur sa main droite (zone 1) entraîne le risque d'une rencontre aléatoire avec des traqueurs astraux.
- Les déplacements dans et à travers le cadavre sont difficiles. Le corps en décomposition d'Haemnathuun n'est ni sec ni préservé, loin de là. Malgré tout le temps écoulé, le corps est encore sanguinolent et plein de fluides. Des tests d'Acrobatie et d'Athlétisme sont nécessaires pour se frayer un chemin à travers de profondes rivières de sang ou esquiver les soubresauts de chair. Déterminez un DD approprié (cf. *Terrain éprouvant* et la table de Degré de difficulté des tests de compétence, *GdM* 61).
- Les PJ doivent éviter tout contact avec les furoncles, inflammations et lésions cancéreuses du cadavre, de crainte de s'exposer à des maladies mortelles et virulentes (cf. encart *Contagion du cadavre divin*).

Lorsque les PJ s'approchent du cadavre, lisez ce qui suit :
Une île lointaine finit par apparaître comme une immense silhouette humanoïde en décomposition dépourvue de peau, ses muscles et ses chairs luisant dans la lumière argentée. Une profonde blessure ouverte au côté gauche du torse révèle des côtes brisées, des muscles déchirés et un poumon aplati.

HAEMNATHUUN
CADAVRE DIVIN





1 Griffes
2 Arête perfide
3 Visage de sang
4 Cage thoracique
5 Labyrinthe pulmonaire
6 Affluent de plasma
7 Cavité coronaire supérieure droite
8 Cavité coronaire inférieure droite

Arrivée

Les PJ constatent la présence de nuées de traqueurs astraux patrouillant dans les environs du cadavre divin. Avec de la patience et un bon sens de la synchronisation, il est possible d'éviter ces patrouilles et d'atterrir sur le corps sans se faire repérer.

Test de Perception
DD 30 : *une approche par le nord qui vous fait atterrir sur la main droite tendue limite le risque d'alerter la nuée de traqueurs astraux que vous avez aperçue.*

Rencontre optionnelle : comité d'accueil

Rencontre de niveau 24 (33 200 px)

- 4 traqueurs astraux (chasseurs d'élite de niveau 22, cf. *BF* 13)

Si les PJ tentent une approche directe vers le cœur en atterrissant sur la cage thoracique ou qu'ils sont imprudents dans leur approche, les traqueurs astraux les aperçoivent et attaquent.

Zone 1 : les griffes

Le bras droit du Seigneur du Sang est tendu au-dessus de sa tête et les longs doigts de son immense main se terminent par des griffes acérées de la taille de monolithes.

Lorsque les PJ atteignent la main, lisez ce qui suit :
Les doigts griffus du cadavre divin se dressent au-dessus de vous, tels d'imposants promontoires sortant de la paroi rocheuse.

Rencontre optionnelle : horreur tapie

Rencontre de niveau 23 (24 900 px)

- 3 équarisseurs (brutes d'élite de niveau 22, cf. page 195)

Un mouvement près de l'index révèle d'énormes vases mort-vivantes qui s'approchent des PJ en rampant sur leurs nombreux tentacules.

Zone 2 : arête perfide

Tandis que les PJ commencent leur route le long du bras déplié du cadavre astral, le terrain devient de plus en plus difficile et dangereux. La chair pétrifiée se fend facilement et bouge sous leurs pieds, menaçant de faire basculer les personnages par-dessus bord.

Pour ne rien arranger, c'est ici qu'une dracoliche sombrefeu maléfique s'est taillé un antre dans la chair caverneuse de l'avant-bras, près du coude.

Rencontre optionnelle : feu noir crépitant

Rencontre de niveau 23 (25 500 px)

- 1 dracoliche sombrefeu (contrôleur solo de niveau 23, cf. *BF* 76)

La dracoliche répugne à laisser passer les PJ sans encombre, mais ces derniers peuvent parlementer avec le dragon mort-vivant. Il s'intéresse tout particulièrement à l'acquisition de leurs objets magiques et de leur équipement, et tentera de les tuer pour s'en emparer si on ne lui graisse pas sérieusement la patte.

Zone 3 : visage de sang

Lorsque les PJ s'approchent de la tête du cadavre, lisez ce qui suit :
La tête et le visage du cadavre sont préservés de façon troublante lorsqu'on les compare au reste du corps.

C'est ici, au temple du front du cadavre divin, que l'atropal Harrowzau l'Inconçu espère tenter un rituel. Les PJ découvriront Harrowzau dans le corps du cadavre en zone 8 et pourront le libérer de son emprisonnement. S'ils acceptent de l'escorter en zone 3, ils entameront la rencontre tactique en y arrivant.

Rencontre tactique : *Apothéose* (cf. page 126).

Zone 4 : cage thoracique

Lorsque les aventuriers atteignent la clavicule, lisez ce qui suit :
Un immense abysse d'os déchiquetés et de muscles déchirés s'enfonce dans la poitrine du cadavre divin. Cette blessure est si grave qu'elle a dû être le coup de grâce infligé à la créature. Encore plus bas dans la poitrine, vous voyez un trou à la base d'un poumon aplati.

En se tenant près de la poitrine, au-dessus d'une grande fracture de la clavicule gauche, les PJ peuvent facilement examiner la terrible blessure qui a mis la cage thoracique d'Haemnathuun à jour. Près de la jonction du plexus et de la clavicule gauche brisée, les PJ peuvent traverser la cage thoracique et pénétrer dans un conduit respiratoire qui mène plus profondément dans la cage thoracique du cadavre divin, jusqu'à la zone 5.

Zone 5 : labyrinthe pulmonaire

Le poumon gauche aplati est visible, juste sous les côtes. Les PJ doivent s'aventurer dans ce labyrinthe afin d'atteindre le cœur. Une fois dans le dédale de passages des poumons, la puanteur du cadavre menacera de submerger le plus robuste d'entre eux.

Rencontre optionnelle : les poches alvéolaires

Rencontre de niveau 23 (25 500 px)

- 1 profanation (contrôleur solo de niveau 23, cf. page 181)

Les sinueux conduits respiratoires des poumons passent parfois par de grandes poches circulaires qualifiées d'alvéoles et encombrées de cellules mortes. Si les personnages affrontent et vainquent la profanation en route vers le cœur, ils trouvent le trésor suivant :

Trésor : 30 da et deux *potions de rétablissement*.

Zone 6 : affluent de plasma sanguin

Lorsque les PJ passent par les conduits pulmonaires pour atteindre les artères qui mènent au cœur, ils s'aperçoivent que le cadavre n'est pas aussi mort qu'il en a l'air de l'extérieur. Des fleuves débitent encore des flots de sang dans ces énormes artères et un faible battement de cœur s'entend au loin. Les PJ n'ont qu'à suivre le courant du sang pour atteindre la zone 7, l'une des salles du cœur.

Lorsque les aventuriers s'approchent du cœur (zone 7), lisez ce qui suit :
Ce qui était autrefois un fleuve de sang s'est transformé en un rapide torrent. Devant vous, vous entendez le fracas caractéristique de grandes cascades et le martèlement lointain du cœur est devenu un tonnerre lent et régulier.

Zone 7 : cavité coronaire supérieure droite

Lorsque les personnages s'approchent de la salle, lisez ce qui suit :
Un fleuve de sang bascule par un trou dans le plafond et chute de trente mètres avant de s'écraser dans un lac recouvrant le sol de cette vaste salle. Une épaisse couche de sang coagulé recouvre les parois de la pièce. À intervalles espacés et réguliers, les murs se contractent violemment puis se relâchent.

À l'extrémité du mur est, à environ 6 mètres au-dessus du niveau du sang, deux mages larveux et deux titans de la mort montent la garde devant un passage qui mène à l'est (la valve cardiaque qui mène en zone 8). Lorsque les PJ entrent dans la salle, la rencontre tactique débute.

Rencontre tactique : *Dans le cœur* (cf. page 124).

Zone 8 : cavité coronaire inférieure droite

Les PJ entrent dans la cavité coronaire inférieure droite par la valve qui rejoint la zone 7. Cette pièce contient la prison d'Harrowzau l'Inconçu. Le cœur de la grotte est quadrillé d'étroites passerelles musculaires.

Lorsque les aventuriers entrent dans la grotte, lisez ce qui suit :
Une puanteur insupportable s'élève du sang coagulé qui recouvre les murs. Au bout d'une des passerelles fibreuses qui traversent la pièce, un nodule bulbeux est suspendu au mur. Quelque chose pousse contre sa paroi comme si ce qui est pris à l'intérieur luttait frénétiquement pour en sortir. Une puissante voix résonne dans vos esprits : « Je suis celui que vous cherchez ! Libérez-moi immédiatement ! Je ne peux plus supporter cette captivité ! »

Cette lésion cancéreuse est la prison d'Harrowzau l'Inconçu. L'atropal est la graine émergente de la renaissance d'Haemnathuun. Pour prénatal qu'il soit, il a réussi à influencer suffisamment de créatures pour mettre en branle le plan qui a amené les PJ ici. Les personnages peuvent le libérer en découpant le sac (CA 5, Réflexes 5, Vigueur 12, 40 points de vie).

Une fois Harrowzau libéré, lisez ce qui suit :
La lésion cancéreuse se déchire et révèle une grande créature imberbe au corps décharné et atrophié. Elle tend vers vous une main ratatinée en signe de salut.

Test de Religion
DD 25 : *cette créature ressemble de manière frappante à un atropal, un éclat mort-vivant du divin qui anime une chair morte.*

L'atropal se présente sous le nom d'Harrowzau. Il explique qu'il a fait le voyage jusqu'au cadavre divin pour tenter d'empêcher le Seigneur du Sang de revenir à la vie. Avant que Harrowzau ait pu compléter le rituel, la conscience en cours d'éveil d'Haemnathuun l'a l'emprisonné. Un test d'Intuition DD 38 contre Harrowzau donne l'impression qu'il cache quelque chose, mais sans vraiment pouvoir mettre le doigt dessus.

L'atropal prétend savoir comment le précédent rituel a échoué et a donc élaboré un nouveau plan pour régler son compte au Seigneur du Sang. Harrowzau demande aux PJ de l'escorter jusqu'au front d'Haemnathuun où il effectuera un nouveau rituel après lequel l'originel reposera en paix pour toujours.

Si les PJ attaquent ou tentent d'empêcher Harrowzau de quitter la salle, il attaque. Utilisez les caractéristiques d'Harrowzau l'Inconçu apparaissant dans *Apothéose*, page 126.

Contagion du cadavre divin

Le cadavre de l'originel partiellement ravivé est un foyer de maladies exotiques. À votre discrétion, lorsqu'un aventurier est en péril dans ou sur le cadavre, vous pouvez l'exposer à une maladie. Une nouvelle maladie appropriée aux circonstances, le sommeil d'argent, est décrite ci-dessous.

Sommeil d'argent	Maladie niveau 26
Le processus de pétrification qui transforme les originels et les dieux défunts en pierre mort-vivante commence à ralentir et raidir la victime.	**Attaque :** +28 contre Vigueur **Endurance** stabilisation (DD 19), amélioration (DD 28)

Le malade est guéri.

◀ La VD du malade est réduite de 1 au lieu de 2.

◀▶ **Effet initial :** la VD du malade est réduite de 2.

◀▶ Chaque fois que le malade tombe en péril, il est ralenti (sauvegarde annule). Si le malade est ralenti à cause de l'effet de la maladie et tombe à 0 point de vie ou moins, il est pétrifié.

▶ **Dernier stade :** chaque fois que le malade subit des dégâts, il est ralenti (sauvegarde annule). Si le malade est ralenti à cause de l'effet de la maladie et tombe à 0 point de vie ou moins, il est pétrifié.

Dans le cœur

Rencontre de niveau 27 (54 800 px)

Configuration

2 mages larveux (L)
2 âmes-en-peine vénérables (A)
2 titans de la mort (T)

En entrant dans la cavité coronaire supérieure droite du cadavre divin (zone 7), les personnages subissent les attaques à distance d'un couple de mages larveux tirant des *rayons de la mort glaciale* à travers la pièce. Tout PJ qui entre dans la mare de sang est aussitôt assailli par les âmes-en-peine vénérables.

Lorsque les aventuriers entrent dans l'atrium, lisez le texte correspondant, puis placez les mages larveux et les titans de la mort sur le plan. Les âmes-en-peine débutent la rencontre sous la surface de la mare de sang, ne les placez donc pas avant qu'elles attaquent.

Les mages larveux ne daignent même pas parler aux PJ. Ils ont été placés ici pour empêcher la réanimation du Dieu du Sang et ils comptent bien faire leur boulot.

Lorsque les aventuriers entrent dans la cavité coronaire supérieure droite, lisez ce qui suit :
Le sang qui tombe rend cette cavité coronaire aux battements lents moite et humide. Deux humanoïdes constitués de larves grouillantes et deux imposantes silhouettes enveloppées d'âmes tournoyantes se tiennent sur un bord cartilagineux qui forme une corniche du coté est de la pièce. Ils gardent une valve qui mène à un passage hors de la salle.

Tactique

Les mages larveux agissent dès qu'ils peuvent après avoir remarqué les PJ. Les autres créatures peuvent attendre un peu avant de rejoindre le combat.

Round 1 : les mages larveux tirent *rayon de la mort glaciale* contre les personnages qui flottent sur la mare de sang.

Les âmes-en-peine vénérables attaquent avec leur *lame nécrosante* les aventuriers qui se plongent dans la mare de sang et viennent à portée.

Les titans de la mort retardent leurs attaques jusqu'à ce que les cibles arrivent à portée de *dévoreur d'âmes* ou de leur grande hache.

Round 2+ : si les âmes-en-peine submergées n'ont aucune occasion d'engager des ennemis au corps à corps dans le second round, elles montent jusqu'à la surface de la mare de sang et attaquent tout intrus qu'elles y

2 mages larveux (L) — **Artilleur d'élite niveau 21**
Créature magique naturelle (mort-vivant) de taille M — 6 400 px chacun

Initiative +13 **Sens** Perception +12
Pv 304 ; **péril** 152
CA 35 ; **Vigueur** 30, **Réflexes** 33, **Volonté** 27
Immunités maladie, poison ; **Résistances** nécrotique 10 ; subit des demi-dégâts contre les attaques à distance et de corps à corps ; **Vulnérabilités** radiant 10, 10 contre les attaques de zone et de proximité.
Jets de sauvegarde +2
VD 6
Points d'action 1

Contact corrupteur (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique**
+24 contre Vigueur ; 2d6 + 5 dégâts nécrotiques.

Visage d'effroi (mineure ; recharge ⚄ ⚅) ✦ **terreur**
Distance 10 ; +24 contre Volonté ; la cible ne peut pas attaquer le mage larveux jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant et est immobilisée (sauvegarde annule).

Rayon de la mort glaciale (simple ; à volonté) ✦ **froid, nécrotique**
Distance 20 ; +26 contre CA ; 2d8 + 8 dégâts de froid et nécrotiques, ou 4d8 + 8 dégâts de froid et nécrotiques si la cible est en péril.

Festin de la vermine (simple ; recharge ⚅) ✦ **illusion**
Distance 5 ; la cible est amenée à croire que des vers lui dévorent les chairs ; +26 contre Volonté ; 4d10 + 8 dégâts. Si ces dégâts ne font pas tomber la cible à 0 point de vie ou moins, celle-ci ne subit aucun dégât, mais est étourdie jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Flamme flétrissante (simple ; à volonté) ✦ **feu, nécrotique**
Explosion de zone 1 à 20 cases ou moins ; +24 contre Réflexes ; 2d6 + 8 dégâts de feu et nécrotiques.

Nuée adroite
En modifiant sa forme, le mage larveux peut se faufiler à travers de minuscules ouvertures comme s'il était de taille TP (cf. *Se faufiler*, *MdJ* 292).

Alignement mauvais — **Langues** commun
Compétences Arcanes +23, Histoire +23, Religion +23

For 14 (+12)	**Dex** 16 (+13)	**Sag** 14 (+12)
Con 20 (+15)	**Int** 26 (+18)	**Cha** 15 (+12)

2 âmes-en-peine vénérables (A) — **Chasseur niveau 25**
Humanoïde ombreux (mort-vivant) de taille G — 7 000 px chacune

Initiative +25 — **Sens** Perception +18 ; vision dans le noir
Linceul nocturne aura 5 ; toute lumière vive prise dans l'aura est réduite à une lumière faible, et toute lumière faible laisse place à l'obscurité.
Pv 124 ; **péril** 62 ; cf. aussi *stridence funeste*
Régénération 20 (si l'âme-en-peine vénérable subit des dégâts radiants, sa régénération ne fonctionne pas jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant)
CA 37 ; **Vigueur** 33, **Réflexes** 37, **Volonté** 37
Immunités maladie, poison, terreur ; **Résistances** nécrotique 30, immatériel ; **Vulnérabilités** radiant 15 (cf. aussi *régénération*, ci-dessus)
VD vol 10 (stationnaire) ; déphasage ; cf. aussi *survol ombreux*

Lame nécrosante (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique**
Allonge 2 ; +28 contre Réflexes ; 2d10 + 9 dégâts nécrotiques, et la cible est affaiblie (sauvegarde annule).

Stridence funeste (quand l'âme-en-peine tombe à 0 point de vie) ✦ **psychique**
Décharge de proximité 3 ; vise les ennemis ; +27 contre Volonté ; 4d6 + 9 dégâts psychiques, et la cible est hébétée (sauvegarde annule). *Échec* : demi-dégâts, et la cible n'est pas hébétée.

Avantage de combat ✦ **nécrotique**
Les attaques de l'âme-en-peine vénérable infligent 3d6 dégâts nécrotiques supplémentaires à toute cible contre laquelle elle jouit d'un avantage de combat.

Survol ombreux (mouvement ; rencontre)
L'âme-en-peine vénérable se décale jusqu'à 6 cases.

Rejeton âme-en-peine
Tout humanoïde tué par une âme-en-peine vénérable se manifeste lui-même sous forme d'âme-en-peine vénérable douée de libre arbitre au début du tour de jeu suivant de sa créatrice, apparaissant dans l'espace où il est mort (ou dans l'espace inoccupé le plus proche). Ramener à la vie la créature tuée (par le biais du rituel Rappel à la vie) ne détruit pas l'âme-en-peine engendrée.

Alignement chaotique mauvais — **Langues** commun
Compétences Discrétion +26

For 18 (+16)	**Dex** 28 (+21)	**Sag** 12 (+13)
Con 20 (+17)	**Int** 14 (+14)	**Cha** 28 (+21)

2 titans de la mort (T) **Brute d'élite niveau 25**
Humanoïde ombreux (géant) de taille TG 14 000 px chacun

Initiative +18 **Sens** Perception +20 ; vision dans le noir
Incinération d'âmes aura 5 ; tout ennemi pris dans l'aura subit un -2 aux jets d'attaque et à toutes les défenses ; une créature qui meurt dans l'aura confère un fragment d'âme au titan de la mort (cf. *linceul d'âmes*).
Pv 574 ; **péril** 287
CA 39 ; **Vigueur** 42, **Réflexes** 38, **Volonté** 35
Résistances nécrotique 30
Jets de sauvegarde +2
VD 8
Points d'action 1

Grande hache (simple ; à volonté) ✦ **arme**
Allonge 3 ; +28 contre CA ; 2d8 + 10 dégâts (critique 6d8 + 26).

Double attaque (simple ; à volonté) ✦ **arme**
Le titan de la mort effectue deux attaques de grande hache.

Dévoreur d'âmes (simple ; recharge ⚅) ✦ **nécrotique**
Distance 5 ; +28 contre Vigueur ; la cible perd 1 récupération, et le *linceul d'âmes* du titan de la mort gagne un fragment d'âme. Une cible privée de récupérations subit des dégâts égaux à la moitié de son total de points de vie.

Flamme spirituelle (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique**
Explosion de proximité 1 ; +26 contre Réflexes ; 2d12 + 6 dégâts nécrotiques. Le titan de la mort doit utiliser un fragment d'âme pour utiliser ce pouvoir.

Fragment d'âme (mineure ; à volonté) ✦ **guérison**
Le titan de la mort dépense un fragment d'âme et regagne 20 points de vie.

Linceul d'âmes
Le *linceul d'âmes* contient des fragments d'âmes qui tourbillonnent autour du titan pour le protéger et le renforcer. Au début d'une rencontre, le linceul en renferme quatre. Dès qu'il est vide, le titan subit un -2 aux jets d'attaque.

Alignement mauvais **Langues** géant
Compétences Intimidation +20

For 31 (+22)	**Dex** 23 (+18)	**Sag** 17 (+15)
Con 27 (+20)	**Int** 12 (+13)	**Cha** 16 (+15)

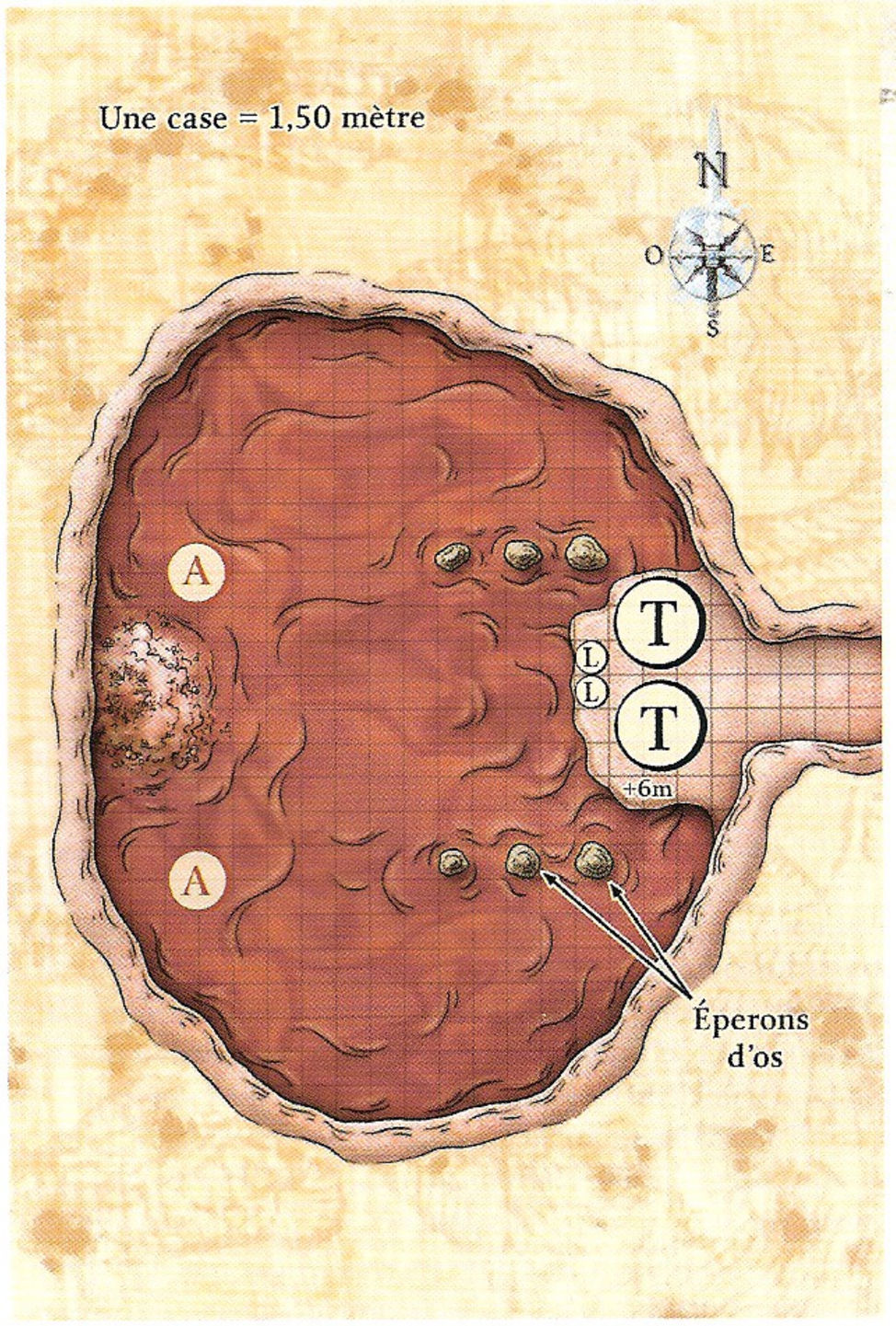
Équipement harnois, grande hache

trouvent. Les mages larveux comptent sur *rayon de la mort glaciale* pour gérer le combat, conservant leurs pouvoirs de recharge et *flamme flétrissante* pour les adversaires qui s'approchent trop.

Si un ennemi arrive à distance de corps à corps d'un mage larveux, ce dernier utilise *visage d'effroi* pour se donner le temps de se déplacer, suivi de *festin de la vermine* s'il a besoin d'encore plus d'espace.

Les titans de la mort engagent au corps à corps tout PJ arrivant à portée, utilisant *double attaque* jusqu'à ce que *dévoreur d'âmes* se recharge. Si une attaque de *dévoreur d'âmes* réussit, le titan dépense un fragment d'âme pour recourir à *flamme spirituelle*.

Si une âme-en-peine est en péril, elle utilise *survol ombreux* pour s'éloigner des PJ en se décalant et rechercher la protection des mages larveux. Si un mage larveux est en péril, il tente de fuir à travers la valve et dans la zone 8.



Particularités de la zone

Lumière : vive (tout est illuminé d'une lueur rouge sang sans véritable origine).

Gravité : la gravité est clairement établie et le sol prend la forme de la mare de sang.

Mare de sang : l'espace inférieur de la salle est inondé par le sang qui se déverse d'au-dessus. La mare est profonde de 6 mètres et fait toute la superficie de la salle à l'exception du rebord sur lequel se tiennent les mages larveux et les titans de la mort, ainsi que de trois éperons d'os qui ressortent de la mare de chaque côté de ce rebord.

Chute de sang : pour rester à la surface de la mare de sang quand on se situe directement sous la cascade (la zone de turbulence située entre les âmes-en-peine), il faut réussir un test d'Athlétisme DD 31. Un personnage qui le rate s'enfonce sous la surface et sera probablement attaqué par les âmes-en-peine submergées.

Valvule tricuspide : le passage partant à l'est mène en zone 8, mais est fermé par une valvule de chair (elle est située à l'extérieur de la zone dessinée sur le plan). Pour forcer l'ouverture, il faut réussir un test de Force DD 31. Le rituel Passe-muraille permet aussi d'entrer dans la grotte.

Apothéose

Rencontre de niveau 23 (26 000 px)
(si les PJ vainquent Harrowzau l'Inconçu)
ou
Rencontre de niveau 27 (52 000 px)
(si les PJ réussissent le défi de compétences mais ne vainquent pas Harrowzau l'Engloutisseur de Dieu)
ou
Rencontre de niveau 38 (167 000 px)
(si les PJ remportent le défi de compétences et vainquent Harrowzau l'Engloutisseur de Dieu)

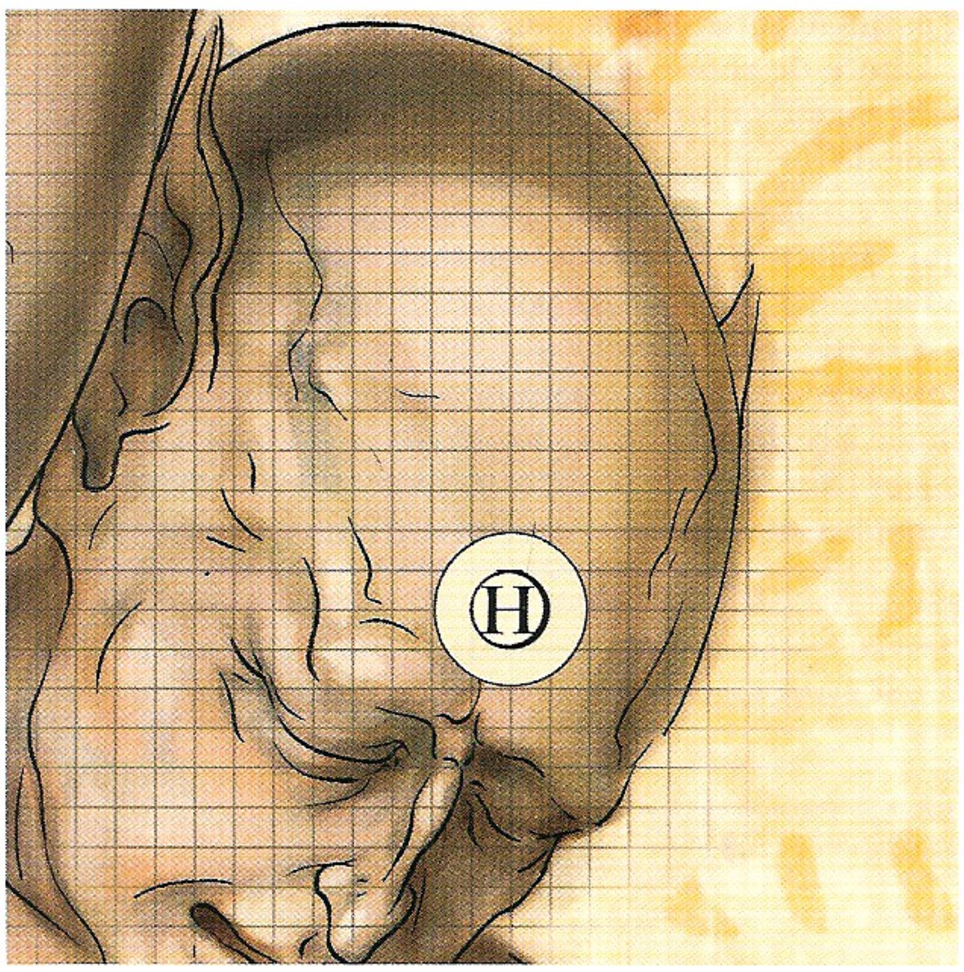
Prélude

Haemnathuun développant une conscience de plus en plus grande à chaque instant, Harrowzau remmène rapidement les PJ en zone 3. L'atropal annonce que c'est là qu'il exécutera un puissant rituel pour que l'ancien originel plonge dans un repos éternel.

Lorsque le rituel commence, lisez ceci puis procédez au défi de compétences :
D'une pensée, Harrowzau convoque un parchemin doré qui flotte en l'air devant ses mains. Tout en récitant le texte dans la sombre langue des anciens, l'atropal commence à tracer de son doigt racorni des glyphes compliqués dans la chair du cadavre divin.

Après avoir achevé l'introduction du rituel, Harrowzau se tourne vers vous et ses paroles se déversent dans votre esprit : « Vite, mettez-vous en rond dans le cercle. Aidez-moi dans cette invocation suprême. Si nous réussissons, le Seigneur du Sang ne sera plus et je vous récompenserai très généreusement ! »

À chaque action du défi de compétences, effectuez un test d'Intuition passif pour le PJ qui entreprend l'action. Un test d'Intuition DD 24 au cours du défi révèle au personnage que quelque chose va de travers, mais il faut enchaîner avec un test de Religion DD 31 pour comprendre la véritable fonction du rituel. Un résultat compris entre 26 et 30 au test de Religion révèle seulement que le rituel n'aura pas le résultat annoncé par Harrowzau. Si les PJ attaquent l'atropal, interfèrent avec le déroulement du rituel ou sont vaincus lors du défi de compétences, rendez-vous à *Configuration d'échec*. Si les PJ remportent le défi de compétences, rendez-vous à *Configuration de réussite*.



Apothéose de Harrowzau — **Niveau 28**
Défi de compétences — 52 000 px

Les paroles rituelles d'une puissante invocation se déversent sur vous : « Aidez-moi à mettre à jamais fin au Seigneur du Sang », dit Harrowzau dans votre esprit. « J'ai besoin de vous pour fournir l'énergie du rituel avec votre puissance intérieure, car la mienne ne suffira pas. »

Incertain de réussir par lui-même, Harrowzau requiert l'assistance des PJ pour compléter le rituel complexe. Sans le savoir, les personnages sont en train d'aider Harrowzau à réussir son apothéose en être divin. L'atropal n'a aucune intention de récompenser les aventuriers, prévoyant au contraire de les trahir aussitôt le rituel accompli.

Complexité : 4 (nécessite 10 succès avant 3 échecs)
Compétences principales : Arcanes, Endurance, Religion
Réussite : l'atropal a réussi son apothéose et devient un véritable dieu. Il récompense les PJ en les attaquant. Rendez-vous à *Configuration de réussite*.
Échec : l'apothéose d'Harrowzau en véritable dieu a été contrée. Bien que l'atropal ait échoué, il reste un adversaire redoutable. Il maudit les PJ pour leur incompétence et les attaque. Rendez-vous à *Configuration d'échec*.
Arcanes DD 26 (1 succès, pas de maximum au nombre de succès). Le PJ dépense un pouvoir de rencontre ou quotidien arcanique par succès.
Le personnage canalise son énergie arcanique personnelle dans le rituel.
Endurance DD 18 (1 succès, pas de maximum au nombre de succès). Le PJ dépense deux récupérations par succès.
Le personnage sacrifie une partie de son énergie vitale pour alimenter le rituel.
Religion DD 26 (1 succès, pas de maximum au nombre de succès). Le PJ dépense un pouvoir de rencontre ou quotidien divin par succès.
Le personnage canalise son énergie divine dans le rituel.

Configuration d'échec

Harrowzau l'Inconçu, atropal (H)

Lisez le texte suivant, puis placez Harrowzau (H) sur le plan dans l'espace indiqué pour une créature de taille G.

Si Harrowzau est attaqué avant que le rituel commence, lisez ce qui suit :
« J'aurais mieux fait de ne pas accorder ma confiance à des mortels. Enfin, peut-être y a-t-il juste assez de force vitale en chacun de vous pour alimenter le rituel... »

Si le rituel échoue ou est interrompu, lisez ce qui suit :
Les protections magiques cèdent et le cocon d'énergie nécromantique entourant l'atropal s'effondre. Le cri de rage d'Harrowzau submerge vos pensées alors qu'il se retourne contre vous.

Harrowzau l'Inconçu (H) **Brute d'élite niveau 28**
Créature magique immortelle (mort-vivant) de taille G 26 000 px

Initiative +18 **Sens** Perception +20 ; vision dans le noir
Linceul mortuaire (nécrotique) aura 5 ; au début du tour de jeu de l'atropal, ses alliés morts-vivants pris dans l'aura regagnent 20 points de vie, tandis que les créatures vivantes elles aussi prises dans l'aura subissent 10 dégâts nécrotiques. Si l'atropal subit des dégâts radiants, le *linceul mortuaire* prend fin, sachant que le monstre peut le réactiver au prix d'une action mineure.
Pv 634 ; **péril** 317
CA 42 ; **Vigueur** 42, **Réflexes** 37, **Volonté** 40
Immunités maladie, nécrotique, poison ; **Vulnérabilités** radiant 10
Jets de sauvegarde +2
VD vol 9 (stationnaire)
Points d'action 1 ; cf. aussi *explosion atropale*

Contact nécrosant (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique**
Allonge 2 ; +29 contre Réflexes ; 2d10 + 10 dégâts, puis la cible subit 15 dégâts nécrotiques continus et un -2 aux jets d'attaque, sans compter qu'elle perd le bénéfice de ses résistances et immunités contre les dégâts nécrotiques (sauvegarde annule tous).

Explosion atropale (simple ; rencontre ; se recharge quand une créature vivante tombe à 0 point de vie ou moins dans l'aura de l'atropal) ✦ **nécrotique**
Explosion de proximité 5 ; +27 contre Réflexes ; 4d8 + 5 dégâts nécrotiques, et la cible perd une récupération. L'atropal gagne 1 point d'action s'il touche des créatures avec ce pouvoir.

Alignement mauvais **Langues** universel
Compétences Intuition +25, Religion +19
For 30 (+24) **Dex** 18 (+18) **Sag** 22 (+20)
Con 27 (+22) **Int** 10 (+14) **Cha** 20 (+19)

Tactique

Enragé, Harrowzau se bat sans prendre de gants. Il descend jusqu'aux PJ en flottant pour les envelopper de son *linceul mortuaire*. L'atropal utilise alors *explosion atropale* et s'il touche, il utilise le point d'action ainsi obtenu pour effectuer une attaque de *contact nécrosant* contre le PJ le plus gravement blessé. Harrowzau continue d'attaquer ce PJ avec *contact nécrosant*, espérant l'éliminer et recharger *explosion atropale*.

Configuration de réussite

Harrowzau l'Engloutisseur de Dieu (H)

Lisez le texte suivant, puis placez Harrowzau (H) sur le plan dans l'espace indiqué pour une créature de taille Gig.

Lorsque la rencontre débute, lisez ce qui suit :
L'ancien rituel est accompli. Des vagues d'énergie nécromantique s'écoulent du cadavre divin et se déversent dans le corps de l'atropal qui grandit et se renforce. Les yeux flamboyants de suprématie, le nouveau dieu révèle sa traîtrise et se retourne contre vous, déchaînant sa puissance divine.

Harrowzau s'est débarrassé de son enveloppe précédente et s'est constitué un corps imposant. Le nouveau dieu fait 15 mètres de haut et possède quatre bras pourvus de griffes acérées. Sa gueule béante traîne presqu'au sol, menaçant de tout engloutir sur son passage.

Harrowzau l'Engloutisseur de Dieu (H) **Brute solo niveau 31**
Humanoïde immortel (mort-vivant) de taille Gig 115 000 px

Initiative +23 **Sens** Perception +26 ; vision dans le noir
Mâchoire béante aura 6 ; au début du tour de jeu d'Harrowzau, tout ennemi pris dans l'aura est tiré de 2 cases.
Pv 1 440 ; **péril** 720
CA 43 ; **Vigueur** 42, **Réflexes** 37, **Volonté** 40
Immunités maladie, nécrotique, poison ; **Vulnérabilités** radiant 10
Jets de sauvegarde +5
VD 8, escalade 8, fouissage 8
Points d'action 2

Griffes (simple ; à volonté)
Allonge 4 ; +34 contre CA ; 2d8 + 16 dégâts.

Morsure (mineure 1/round ; à volonté)
Allonge 4 ; +34 contre CA ; 2d8 + 16 dégâts.

Griffes perforantes (simple ; à volonté)
Harrowzau effectue quatre attaques de griffes, mais pas plus de deux par cible. Si deux attaques touchent une même cible, cette dernière est étreinte et subit 15 dégâts continus jusqu'à ce que l'étreinte cesse. Harrowzau ne peut pas utiliser *griffes perforantes* contre une autre cible tant qu'il étreint une créature.

Dévoreur (simple ; à volonté) ✦ **acide, nécrotique**
+34 contre CA ; 2d8 + 16 dégâts nécrotiques, et la cible est piégée (sauvegarde annule). Une cible piégée est retirée du jeu, ne peut entreprendre aucune action et subit 15 dégâts d'acide continus. Harrowzau occupe l'espace précédemment occupé par la cible et acquiert régénération 15. Si la cible réussit son jet de sauvegarde, Harrowzau subit 1d6 dégâts, puis elle s'échappe et réapparaît dans un espace adjacent à Harrowzau choisi par ce dernier. Une cible piégée s'échappe automatiquement si Harrowzau est détruit, réapparaissant alors dans l'espace de son choix parmi les cases précédemment occupées par Harrowzau.

Avantage de combat
Harrowzau effectue une attaque de morsure supplémentaire contre tout ennemi sur lequel il jouit d'un avantage de combat. Il jouit automatiquement d'un avantage de combat contre tout ennemi vivant en péril.

Alignement mauvais **Langues** universel
Compétences Intuition +26, Religion +19
For 42 (+31) **Dex** 26 (+23) **Sag** 22 (+21)
Con 32 (+26) **Int** 18 (+19) **Cha** 23 (+21)

Tactique

À chaque round, l'Engloutisseur de Dieu utilise son aura de *mâchoire béante* pour tirer les PJ vers lui. Il s'efforce alors d'éliminer celui qui apparaît comme la plus grande menace avec *dévoreur*. Les rounds suivants, il inflige des dégâts dévastateurs avec *griffes perforantes*.

Il est possible que les personnages soient débordés par l'Engloutisseur de Dieu et forcés de fuir, auquel cas ils ne recevront de points d'expérience que pour le défi de compétences. Si les aventuriers s'enfuient, vous pouvez intégrer Harrowzau à votre campagne au titre de menace récurrente.

Particularités de la zone

Lumière : faible (les étoiles dans la Mer Astrale argentée).
Gravité : cf. encart *Gravité subjective*, page 120.

CHAPITRE 4

NOUVEAUX MONSTRES

LES MORTS-VIVANTS comptent parmi les plus terrifiants monstres du monde de DUNGEONS & DRAGONS. Des goules mangeuses d'hommes aux sinistres faucheurs, ils hantent les cauchemars des mortels et se dissimulent dans les plus sombres recoins de leur imagination.

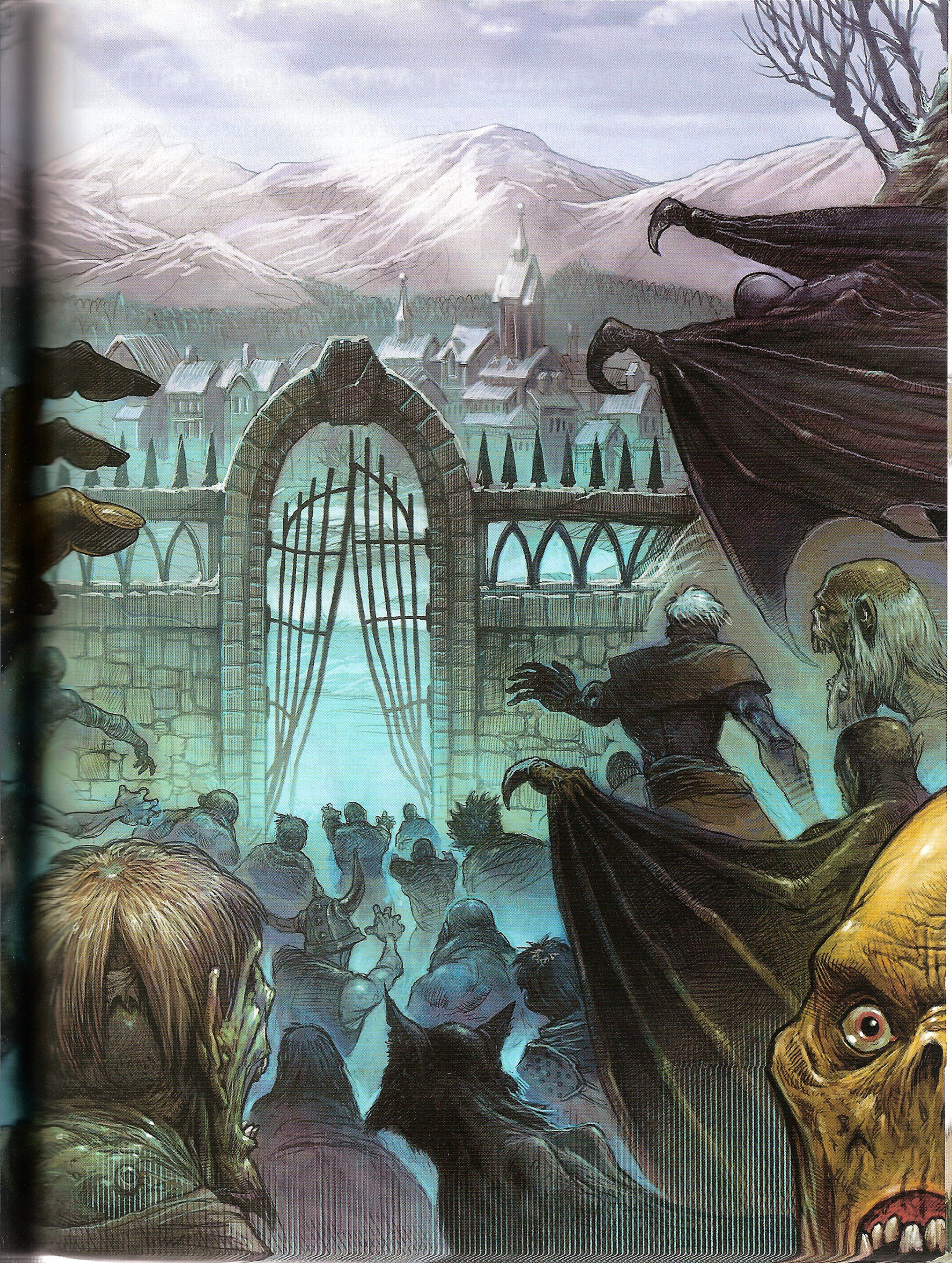
Les morts-vivants ne partagent aucun lien de parenté et sont tout aussi courants et variés que les êtres vivants. Ils ont cependant un point commun : le fait de sortir de la tombe.

Les croyances populaires prétendent que les morts-vivants sont mauvais. Si beaucoup sont assurément maléfiques et cruels, certains sont de simples créatures animées qui agissent tels des automates pour le compte d'un maître odieux. Beaucoup connaissent une palette d'émotions et de désirs aussi larges que les êtres vivants. Ils aiment déployer des trésors de perfidie et faire montre de haine, mais il leur arrive aussi de tisser des liens d'amitié et de devenir de véritables modèles d'honneur, de bonté, voire d'amour.

Ce chapitre présente des dizaines de nouvelles créatures et est découpé en plusieurs sections :

- Profil et background de nombreuses espèces de morts-vivants.
- Autres types de créatures qui ont réussi à se jouer de la mort et que l'on trouve parfois en compagnie de morts-vivants, même si elles n'ont pas rejoint leurs rangs.
- Morts-vivants légendaires du monde de D&D.
- Archétypes et pouvoirs alternatifs visant à personnaliser vos morts-vivants.

SEAN MURRAY



Nouveaux morts-vivants et autres non-morts

Cette section propose un vaste ensemble de nouveaux morts-vivants (même si certains ne sont pas tout à fait morts), ainsi que des variantes de monstres traditionnels, qu'il s'agisse de goules ou de zombies.

Abomination

S'ils ne vieillissent pas, les immortels peuvent bel et bien mourir et lorsque cela leur arrive, certains reviennent sous la forme de vestiges difformes. La plupart des abominations ont été créées pour jouer le rôle d'armes dans la guerre entre les dieux et les originels, mais quelques-unes sortent spontanément des forces chaotiques de l'univers. Quand de tels êtres s'éveillent, ils sont enragés et n'ont qu'une idée en tête : répandre la destruction et le désespoir.

Profanateur pourrissant

Le profanateur pourrissant n'a qu'une obsession : engloutir et détruire tout ce qui vit. Vestige impie d'un puissant immortel dédié à la fertilité, ce monstre cherche à détruire ce qu'il a perdu : la vie. Il laisse derrière lui un véritable sillage de matière organique qui témoigne de sa mission vengeresse.

Profanateur pourrissant **Contrôleur solo niveau 26**
Créature magique immortelle (mort-vivant, plante) de taille Gig 45 000 px

Initiative +19 **Sens** Perception +16 ; perception des vibrations 10, vision dans le noir
Bourbier infect aura 4 ; toute créature qui débute son tour de jeu dans l'aura est ralentie jusqu'au début de son tour de jeu suivant.
Pv 1 210 ; **péril** 605 ; cf. aussi *explosion putrescente*
CA 42 ; **Vigueur** 41, **Réflexes** 39, **Volonté** 37
Immunités maladie ; **Résistances** nécrotique 15, poison 10
Jets de sauvegarde +5
VD 8, fouissage 8
Points d'action 2

⸸ **Tentacules cinglants** (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique**
Allonge 4 ; +30 contre Réflexes ; 3d8 + 9 dégâts nécrotiques, et la cible ne peut pas se décaler jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Tentacules de pourriture (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique**
Explosion de proximité 5 ; vise les ennemis ; +29 contre Réflexes ; 3d8 + 9 dégâts nécrotiques, et la cible est maîtrisée (sauvegarde annule) ; cf. aussi *mâchoires telluriennes*.
Échec : demi-dégâts, et la cible n'est pas maîtrisée.

Mâchoires telluriennes (mineure 1/round ; à volonté) ✦ **nécrotique**
Explosion de proximité 5 ; vise chaque créature maîtrisée par le profanateur pourrissant ; ennemis ; +30 contre Vigueur ; la cible subit 15 dégâts nécrotiques continus, perd une récupération au début de chacun de ses tours de jeu et est étreinte (évasion annule tout).

Explosion putrescente (quand le profanateur pourrissant est en péril pour la première fois, puis quand il tombe à 0 point de vie) ✦ **nécrotique**
Explosion de proximité 10 ; +29 contre Réflexes ; 3d8 + 9 dégâts nécrotiques.

Allonge menaçante
Le profanateur pourrissant peut effectuer des attaques d'opportunité contre tous les ennemis situés à portée d'allonge (4 cases).

Alignement chaotique mauvais **Langues** -

For 28 (+22)	**Dex** 22 (+19)	**Sag** 17 (+16)
Con 26 (+21)	**Int** 8 (+12)	**Cha** 20 (+18)

Tactique du profanateur pourrissant

Cette créature est un véritable tas de boue, de plantes pourries, d'animaux morts et de tentacules frétillants. Elle s'enfouit et attrape des créatures vivantes au moyen de ses tentacules. Quand il est en péril, le profanateur pourrissant produit une véritable explosion de vapeurs impies qui s'en prennent à ses ennemis mais aussi à ses alliés.

Connaissance des profanateurs pourrissants

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Religion.

DD 26 : le profanateur pourrissant regroupe les restes d'un immortel dédié à la nature ou à l'agriculture. Ces immortels corrompus sont tués et inhumés, puis les germes du mal leur donnent un semblant de vie qui leur permet d'exprimer toute leur haine.

DD 31 : le profanateur pourrissant s'anime quand une créature fait un sacrifice sur la tombe du monstre, brisant ainsi les sceaux qui le protègent. En règle générale, la créature ne conserve ni son intelligence, ni ses souvenirs d'origine.

Rencontres de groupe

Les profanateurs pourrissants apparaissent généralement seuls, mais ils se font parfois accompagner par d'autres créatures.

Rencontre de niveau 29 (81 000 px)
- 2 fiélons sanguins (soldats de niveau 23, cf. *BF* 11)
- 1 profanateur pourrissant (contrôleur solo de niveau 26)

BRUNO WERNECK

Incarné de discorde

À l'aube de la création, de puissants coatls (des serpents ailés de pureté et de vertu) s'efforcèrent d'entraver des fiélons et diables élémentaires. Cette lutte spirituelle titanesque conduisait parfois à la mort des deux entités et provoquait une terrible fusion, de corps et d'esprit. De ces unions morbides naquirent les incarnés de discorde ; des abominations perverses aux penchants certains pour la destruction aveugle.

Tactique de l'incarné de discorde

L'incarné de discorde utilise *création de simulacres de coatls* au début du combat puis vole parmi ses adversaires et tente de se placer à portée d'allonge de plusieurs ennemis. Il compte sur ses simulacres pour bénéficier de la prise en tenaille et en crée de nouveaux dès que l'occasion se présente. C'est un adversaire implacable qui ne bat jamais en retraite, sauf si cela lui permet de trouver une nouvelle position tactique.

Connaissance des incarnés de discorde

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Religion.

DD 28 : les incarnés de discorde apparurent lors des guerres cosmiques qui opposèrent les dieux aux originels. Une fois le conflit terminé, ils furent détruits ou enfermés au travers des plans. Quand un tel monstre se libère de sa prison, il parcourt les plans et détruit tout sur son passage.

Même depuis sa prison cosmique, un incarné de discorde peut donner naissance à des simulacres de coatls en prêtant vie à ses songes. Les coatls, qui sont des serpents ailés de pureté et de vertu, travaillent d'arrache-pied pour que les incarnés de discorde et leurs créations restent dans leurs prisons surnaturelles. Toutefois, leur pouvoir a ses limites. Ils voient même les incarnés de discorde et les simulacres comme leur plus grand échec.

DD 33 : les érudits prétendent qu'un incarné de discorde naît spontanément du clash qui oppose deux forces puissantes ; un redoutable démon et un coatl. Certains experts en la matière s'imaginent même que l'union impie est l'œuvre d'un dieu ou d'un originel oublié qui voyait un intérêt réel dans la création de telles horreurs. Il est même possible qu'un repaire d'incarnés de discorde se cache quelque part dans le cosmos, attendant un événement ou un signal de leur créateur qui les poussera à agir.

Rencontres de groupe

Les incarnés de discorde n'ont pas d'alliés, mais il leur arrive de tolérer la compagnie d'autres créatures qui elles aussi se nourrissent de la mort et de la ruine.

Rencontre de niveau 30 (99 000 px)

- 1 incarné de discorde (brute solo de niveau 29)
- 2 nuées de corbeaux d'ombre (brutes de niveau 27, cf. BF 234)

ABOMINATION 4

WAYNE REYNOLDS

Incarné de discorde **Brute solo niveau 29**
Humanoïde immortel (mort-vivant) de taille TG 75 000 px

Initiative +18 **Sens** Perception +17 ; vision lucide 5

Aura discordante (terreur) aura 10 ; quand l'incarné de discorde n'est pas en péril, tout ennemi qui débute son tour de jeu dans l'aura subit un -2 à toutes les défenses jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Aura vengeresse (nécrotique, radiant) aura 5 ; quand l'incarné de discorde est en péril, tout ennemi qui débute son tour de jeu dans l'aura subit 15 dégâts nécrotiques et radiants.

Pv 1 340 ; **péril** 670 ; cf. aussi *représailles discordantes*

CA 43 ; **Vigueur** 43, **Réflexes** 38, **Volonté** 39

Immunités maladie, terreur ; **Résistances** nécrotique 10, radiant 10 (si l'incarné de discorde subit des dégâts nécrotiques ou radiants, il bénéficie d'un +5 aux jets de dégâts jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant)

Jets de sauvegarde +5

VD 8, vol 10

Points d'action 2

Épée longue (simple ; à volonté) ✦ **arme, nécrotique, radiant**
Allonge 3 ; +32 contre CA ; 3d12 + 13 dégâts nécrotiques et radiants.

Colère de discorde (simple ; quand l'incarné est en péril ; à volonté) ✦ **arme, nécrotique, radiant**
Épée longue nécessaire ; allonge 3 ; l'incarné de discorde effectue trois attaques d'épée longue visant des cibles différentes.

Représailles discordantes (quand l'incarné est en péril pour la première fois, puis quand il tombe à 0 point de vie) ✦ **nécrotique, radiant**
Explosion de proximité 10 ; +30 contre Vigueur ; 5d6 + 8 dégâts nécrotiques et radiants, puis la cible se retrouve à terre et est hébétée (sauvegarde annule). *Échec* : demi-dégâts, et la cible se retrouve à terre mais n'est pas hébétée.

Création de simulacres de coatls (mineure ; recharge ⚄ ⚅)
Quatre simulacres de coatls (cf. page 175) apparaissent dans un rayon de 10 cases de l'incarné de discorde et agissent selon ses vœux. Ils entreprennent leur tour de jeu juste après lui dans l'ordre d'initiative.

Alignement mauvais **Langues** universel

For 31 (+24)	**Dex** 18 (+18)	**Sag** 16 (+17)
Con 28 (+23)	**Int** 12 (+15)	**Cha** 24 (+21)

Équipement épée longue

Âme-en-peine

Les âmes-en-peine détestent profondément les vivants et cherchent à se multiplier en tuant les mortels dont elles croisent la route. Ce sont des êtres tristes qui vivent dans l'obscurité.

Âme-en-peine fugitive **Sbire niveau 1**
Humanoïde ombreux (mort-vivant) de taille M 25 px

Initiative +3 **Sens** Perception +0 ; vision dans le noir
Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire.
CA 13 ; **Vigueur** 11, **Réflexes** 15, **Volonté** 12
Immunités maladie, poison ; **Résistances** nécrotique 10, immatériel ; **Vulnérabilités** radiant 5
VD vol 6 (stationnaire) ; déphasage ; cf. aussi *survol ombreux*

(+) **Caresse d'ombre** (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique**
+4 contre Réflexes ; 4 dégâts nécrotiques, et la cible est ralentie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de l'âme-en-peine fugitive.

Survol ombreux (mouvement ; rencontre)
L'âme-en-peine fugitive se décale jusqu'à 6 cases.

Alignement chaotique mauvais **Langues** commun
Compétences Discrétion +8

For 3 (-4)	**Dex** 17 (+3)	**Sag** 10 (+0)
Con 13 (+1)	**Int** 4 (-3)	**Cha** 15 (+2)

Tactique de l'âme-en-peine fugitive

Les âmes-en-peine fugitives submergent leurs adversaires et les ralentissent avec *caresse d'ombre*.

Âme-en-peine de la lune **Soldat niveau 7**
Humanoïde ombreux (mort-vivant) de taille M 300 px

Initiative +9 **Sens** Perception +3 ; vision dans le noir
Pv 56 ; **péril** 28
Régénération 5 (si l'âme-en-peine de la lune subit des dégâts radiants, sa régénération ne fonctionne pas jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant)
CA 21 ; **Vigueur** 19, **Réflexes** 20, **Volonté** 18
Immunités maladie, poison ; **Résistances** nécrotique 10, immatériel
VD vol 10 (stationnaire) ; déphasage ; cf. aussi *arc du croissant* et *violation lunaire*

(+) **Violation lunaire** (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique**
L'âme-en-peine de la lune se décale jusqu'à 2 cases avant ou après l'attaque ; +12 contre Vigueur ; 2d4 + 6 dégâts nécrotiques, et la cible est affaiblie jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Arc du croissant (simple ; recharge ⚅) ✦ **nécrotique**
L'âme-en-peine de la lune se décale jusqu'à 10 cases en se déplaçant au travers de l'espace de créatures ; +12 contre Vigueur contre chaque ennemi dont elle pénètre l'espace ; 2d4 + 6 dégâts nécrotiques, et la cible est hébétée (sauvegarde annule). Une âme-en-peine ne peut traverser l'espace d'une même créature qu'une seule fois quand elle utilise *arc du croissant*. *Échec :* demi-dégâts, et la cible n'est pas hébétée.

Courroux de la lune
Quand une âme-en-peine de la lune est exposée au clair de lune ou à la lumière des étoiles, ses attaques de corps à corps infligent 1d4 dégâts nécrotiques supplémentaires, et une sauvegarde annule l'état affaibli provoqué par *violation lunaire*.

Rejeton âme-en-peine
Tout humanoïde tué par une âme-en-peine de la lune se manifeste lui-même sous forme d'âme-en-peine de la lune douée de libre arbitre au début du tour de jeu suivant de sa créatrice, apparaissant dans l'espace où il est mort (ou dans l'espace inoccupé le plus proche). Ramener à la vie la créature tuée (par le biais du rituel Rappel à la vie) ne détruit pas l'âme-en-peine engendrée.

Alignement chaotique mauvais **Langues** commun
Compétences Discrétion +12

For 8 (+2)	**Dex** 19 (+7)	**Sag** 11 (+3)
Con 16 (+6)	**Int** 8 (+2)	**Cha** 15 (+5)

Tactique de l'âme-en-peine de la lune

Les âmes-en-peine de la lune s'appuient sur des tactiques de guérilla, se jetant parmi leurs ennemis avec *arc du croissant* aussi souvent que possible. Elles préfèrent combattre à la lueur de la lune car elles sont alors plus puissantes.

Âme-en-peine des vortex **Soldat niveau 9**
Humanoïde ombreux (mort-vivant) de taille M 400 px

Initiative +11 **Sens** Perception +7 ; vision dans le noir
Vortex (force) aura 3 ; tout ennemi qui débute son tour de jeu dans l'aura subit 5 dégâts de force et est tiré de 1 case.
Pv 67 ; **péril** 33 ; cf. *vortex final*
Régénération 5 (si l'âme-en-peine des vortex subit des dégâts radiants, sa régénération ne fonctionne pas jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant)
CA 25 ; **Vigueur** 21, **Réflexes** 23, **Volonté** 20
Immunités maladie, poison ; **Résistances** nécrotique 10, immatériel
VD vol 6 (stationnaire) ; déphasage ; cf. aussi *survol ombreux*

(+) **Coup en spirale** (simple ; à volonté) ✦ **force**
+14 contre Vigueur ; 2d6 + 5 dégâts de force, et la cible est ralentie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de l'âme-en-peine des vortex.

Hélice spectrale (simple ; rencontre) ✦ **force**
Allonge 2 ; +14 contre Réflexes ; 1d6 + 3 dégâts de force, puis la cible subit 10 dégâts de force continus et est immobilisée (sauvegarde annule les deux). *Réussite ou échec :* l'âme-en-peine des vortex se décale jusqu'à 1 case, mais doit finir dans une case adjacente à la cible.

Vortex final (quand l'âme-en-peine tombe à 0 point de vie) ✦ **force, téléportation**
Explosion de proximité 5 ; vise les ennemis ; +14 contre Réflexes ; 2d6 + 5 dégâts de force, puis la cible est téléportée jusqu'à 5 cases et se retrouve à terre. *Échec :* demi-dégâts, et la cible n'est ni téléportée ni à terre.

Survol ombreux (mouvement ; rencontre)
L'âme-en-peine des vortex se décale jusqu'à 6 cases.

Rejeton âme-en-peine
Tout humanoïde tué par une âme-en-peine des vortex se manifeste lui-même sous forme d'âme-en-peine des vortex douée de libre arbitre au début du tour de jeu suivant de sa créatrice, apparaissant dans l'espace où il est mort (ou dans l'espace inoccupé le plus proche). Ramener à la vie la créature tuée (par le biais du rituel Rappel à la vie) ne détruit pas l'âme-en-peine engendrée.

Alignement chaotique mauvais **Langues** commun
Compétences Discrétion +14

For 15 (+6)	**Dex** 20 (+9)	**Sag** 6 (+2)
Con 17 (+7)	**Int** 8 (+3)	**Cha** 17 (+7)

Tactique de l'âme-en-peine des vortex

L'âme-en-peine se glisse entre ses victimes et tente d'en prendre un maximum dans son aura. Le monstre tire parti de l'effet ralentissant de ses attaques pour empêcher les créatures mobiles de prendre la fuite pendant que son aura attire de nouvelles proies à portée d'allonge.

Âme-en-peine du néant **Brute niveau 14**
Humanoïde ombreux (mort-vivant) de taille G 1 000 px

Initiative +13 **Sens** Perception +7 ; vision dans le noir
Nihilisme (nécrotique) aura 2 ; tout ennemi qui débute son tour de jeu dans l'aura subit 10 dégâts nécrotiques et ne peut dépenser de récupérations jusqu'au début de son tour de jeu suivant.
Pv 116 ; **péril** 58 ; cf. *décharge de mort*
Régénération 10 (si l'âme-en-peine du néant subit des dégâts radiants, sa régénération ne fonctionne pas jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant)
CA 26 ; **Vigueur** 25, **Réflexes** 27, **Volonté** 24
Immunités maladie, poison ; **Résistances** nécrotique 15, immatériel
VD vol 6 (stationnaire) ; déphasage ; cf. aussi *survol ombreux*

Coup nihiliste (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique**
+15 contre Réflexes ; 2d8 + 7 dégâts nécrotiques, et l'âme-en-peine du néant est invisible pour la cible jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Néant (simple ; recharge ⚅ ⚄ ⚃) ✦ **nécrotique**
+15 contre Réflexes ; 2d8 + 4 dégâts nécrotiques, puis la cible subit 15 dégâts nécrotiques continus et un -2 aux jets de sauvegarde (sauvegarde annule les deux).

Décharge de mort (quand l'âme-en-peine tombe à 0 point de vie) ✦ **nécrotique**
Décharge de proximité 3 ; vise les ennemis ; +15 contre Vigueur ; 2d8 + 7 dégâts nécrotiques, et la cible perd deux récupérations. *Échec :* demi-dégâts, et la cible perd une récupération.

Survol ombreux (mouvement ; rencontre)
L'âme-en-peine du néant se décale jusqu'à 6 cases.

Rejeton âme-en-peine
Tout humanoïde tué par une âme-en-peine du néant se manifeste lui-même sous forme d'âme-en-peine du néant douée de libre arbitre au début du tour de jeu suivant de sa créatrice, apparaissant dans l'espace où il est mort (ou dans l'espace inoccupé le plus proche). Ramener à la vie la créature tuée (par le biais du rituel Rappel à la vie) ne détruit pas l'âme-en-peine engendrée.

Alignement chaotique mauvais **Langues** commun
Compétences Discrétion +18

For 20 (+12)	**Dex** 23 (+13)	**Sag** 10 (+7)
Con 16 (+10)	**Int** 10 (+7)	**Cha** 18 (+11)

Tactique de l'âme-en-peine du néant

Les âmes-en-peine du néant se rendent rapidement au corps à corps dans le but de prendre plusieurs adversaires dans leur aura. Le monstre concentre ensuite ses attaques sur les quelques ennemis qui lui paraissent les plus puissants, les aveuglant à son égard avec *coup nihiliste*. Si une cible semble particulièrement menaçante, l'âme-en-peine recourt à *néant*.

Connaissance des âmes-en-peine

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Religion.

DD 15 : l'âme-en-peine fugitive est le fruit d'une âme-en-peine qui n'a pas réussi à se former correctement au moyen de *rejeton âme-en-peine*.

L'âme-en-peine de la lune est une apparition en forme de croissant de lune créée lorsqu'un lycanthrope meurt lors de sa transformation. Ce monstre est plus puissant au clair de lune et à la lueur des étoiles.

DD 20 : une âme-en-peine des vortex crée un tourbillon de force qui secoue objets et créatures. Ce monstre apparaît quand une personne meurt dans une tornade ou une tempête et que son corps n'est jamais retrouvé.

GORAN JOSIC

DD 25 : l'âme-en-peine du néant prend la forme d'une déchirure d'ombre qui absorbe la lumière et déforme son environnement. Elle apparaît quand une personne connaît une mort violente au cours d'un événement important, comme un mariage ou un couronnement.

Rencontres de groupe

Les âmes-en-peine polluent leur environnement au moyen d'énergie nécrotique et font apparaître de nouveaux morts-vivants.

Rencontre de niveau 2 (575 px)
- 4 squelettes décrépits (sbires de niveau 1, cf. *BF* 248)
- 1 molosse de famine (franc-tireur de niveau 2, cf. page 164)
- 4 âmes-en-peine fugitives (sbires de niveau 1)
- 2 zombies (brutes de niveau 2, cf. *BF* 274)

Rencontre de niveau 8 (1 800 px)
- 1 âme-en-peine de la lune (franc-tireur de niveau 7)
- 1 faucheur blême seigneurial (contrôleur d'élite de niveau 8, cf. page 152)
- 2 âmes-en-peine des vortex (soldats de niveau 9)

Rencontre de niveau 13 (4 400 px)
- 2 armures animées (soldats de niveau 13, cf. *BF* 26)
- 4 goules de horde (sbires de niveau 13, cf. *BF* 146)
- 2 âmes-en-peine du néant (brutes de niveau 14)

BLASPHÈME

Créés à partir de bouts de cadavres auxquels l'alchimie et la magie redonnent un semblant de vie, les blasphèmes sont des morts-vivants intelligents et rusés. Souvent, on les charge de protéger des lieux de savoir, qu'il s'agisse de la bibliothèque d'un magicien ou de l'oratoire d'un dieu du mal.

Les blasphèmes ont différentes motivations et peuvent aussi bien vénérer les pires dieux qu'obéir à de sinistres maîtres dans l'espoir, peut-être, de connaître un jour la rédemption et de lever la malédiction qui les frappe.

Tueur impie blasphème **Franc-tireur niveau 12**
Animé naturel (créature artificielle, mort-vivant) de taille M 700 px

Initiative +16 **Sens** Perception +11 ; vision dans le noir
Pv 92 ; **péril** 46 ; cf. aussi *explosion mortelle*
CA 26 ; **Vigueur** 24, **Réflexes** 26, **Volonté** 23
Immunités maladie ; **Résistances** nécrotique 10, poison 10 ; **Vulnérabilités** radiant 10
VD 8 ; cf. aussi *sables aveuglants*

Dague (simple ; à volonté) ✦ **arme, poison**
+18 contre CA ; 1d4 + 5 dégâts, et 5 dégâts de poison continus (sauvegarde annule).

Dague de jet (simple ; à volonté) ✦ **arme, poison**
Distance 5/10 ; +18 contre CA ; 1d4 + 5 dégâts, et 5 dégâts de poison continus (sauvegarde annule).

Lames blasphématoires (simple ; rencontre) ✦ **nécrotique**
Décharge de proximité 3 ; vise les ennemis ; +17 contre CA ; 3d4 + 5 dégâts plus 1d12 dégâts nécrotiques. *Échec :* demi-dégâts.

Sables aveuglants (simple ; recharge ⚄ ⚅)
Explosion de proximité 1 ; vise les ennemis ; +15 contre Réflexes ; 1d8 + 5 dégâts, et la cible est aveuglée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du blasphème. *Réussite ou échec :* le blasphème se décale jusqu'à 2 cases.

Explosion mortelle (quand le blasphème tombe à 0 point de vie) ✦ **nécrotique**
Explosion de proximité 1 ; +14 contre Vigueur ; la cible subit 5 dégâts nécrotiques continus (sauvegarde annule).

Avantage de combat
Le blasphème inflige 2d6 dégâts supplémentaires quand il réussit une attaque de corps à corps contre une cible face à laquelle il jouit d'un avantage de combat.

Alignement mauvais **Langues** commun
Compétences Discrétion +17

For 18 (+10)	**Dex** 23 (+12)	**Sag** 10 (+6)
Con 14 (+8)	**Int** 13 (+7)	**Cha** 14 (+8)

Équipement cape, 10 dagues

Tactique du tueur impie blasphème

Le tueur impie blasphème se voit comme une monstruosité et croit dur comme fer qu'en expédiant les âmes d'autres créatures dans l'au-delà, il pourra racheter sa propre existence. Il se tourne vers l'assassinat avec une dévotion toute religieuse, en s'en prenant notamment aux créatures les plus nobles et vertueuses. En combat, il vise les personnages qui vénèrent des dieux bons ou loyaux bons. Il utilise *sables aveuglants* pour que ses adversaires perdent la vue puis enchaîne avec *lames blasphématoires* et des attaques de *dague*.

Frisson sépulcral blasphème **Brute niveau 12**
Animé naturel (créature artificielle, mort-vivant) de taille M 700 px

Initiative +11 **Sens** Perception +6 ; vision dans le noir
Frisson suintant (froid) aura 1 ; quand le frisson sépulcral blasphème est en péril, tout ennemi qui entre dans l'aura ou y débute son tour de jeu subit 5 dégâts de froid.
Pv 150 ; **péril** 75 ; cf. aussi *frisson suintant*
CA 25 ; **Vigueur** 23, **Réflexes** 25, **Volonté** 22
Immunités maladie ; **Résistances** froid 10, nécrotique 10, poison 10 ; **Vulnérabilités** radiant 5
VD 7 ; cf. aussi *attaque habile*

Morsure (simple ; à volonté) ✦ **froid, nécrotique**
+16 contre CA ; 2d10 + 5 dégâts de froid et nécrotiques.

Glacé jusqu'aux os (simple ; recharge ⚄ ⚅) ✦ **froid, nécrotique**
+15 contre CA ; 3d10 + 5 dégâts de froid et nécrotiques, et la cible est affaiblie (sauvegarde annule).

Attaque habile (simple ; à volonté) ✦ **froid, nécrotique**
Le blasphème se décale jusqu'à 1 case et effectue une attaque de morsure.

Alignement mauvais **Langues** commun

For 18 (+10)	**Dex** 21 (+11)	**Sag** 10 (+6)
Con 20 (+11)	**Int** 12 (+7)	**Cha** 13 (+7)

Tactique du frisson sépulcral blasphème

Le frisson sépulcral blasphème aime prouver son courage aux combattants de corps à corps, notamment aux protecteurs et cogneurs. Si possible, il utilise *glacé jusqu'aux os* sur les cogneurs et les protecteurs infligeant de lourds dégâts. S'il est en péril, son aura de *frisson suintant* s'active et il utilise *attaque habile* pour se positionner parmi ses ennemis.

ADVERSAIRES BLASPHÈMES

Monstre constitué de morceaux de cadavres que l'on anime, le blasphème est en quelque sorte la créature de Frankenstein de D&D. Son cousin inintelligent est le golem de chair, une brute épaisse animée par un besoin profond de destruction. Si vous avez envie d'un adversaire malin, compétent d'un point de vue tactique, qui apprend de ses erreurs et parle aux PJ, le blasphème est une bien meilleure alternative.

Pourvu d'une intelligence tordue et d'un soupçon de folie, le blasphème fait un parfait méchant. Voici quelques citations traduisant la philosophie de ce monstre :

« Comme vous l'apprendrez bientôt, le vide de la mort est glacé et affamé. »

« Toute chose finit par mourir. La vie n'a rien de naturel et constitue une véritable abomination. »

« Mon existence est la preuve que la mort n'est pas la fin de tout. Consolez-vous à l'idée que je vous l'offre. »

« Je suis composé de nombreux membres et chacun a connu les souffrances de la mort ; des souffrances que vous ne tarderez pas à connaître vous aussi. »

« Vos perspectives sont limitées par la somme de vos expériences. Vous n'êtes pas mort et ne connaissez donc rien de la vie. »

Inhumateur blasphème **Contrôleur d'élite niveau 12**
Animé naturel (créature artificielle, mort-vivant) de taille M 1 400 px

Initiative +7 **Sens** Perception +10 ; vision dans le noir
Poussière sépulcrale aura 1 ; toute créature qui débute son tour de jeu dans l'aura subit un -2 à toutes les défenses jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.
Pv 244 ; **péril** 122 ; cf. aussi *inhumation du péril*
CA 28 ; **Vigueur** 27, **Réflexes** 23, **Volonté** 26
Immunités maladie ; **Résistances** nécrotique 15, poison 10 ; **Vulnérabilités** radiant 10
Jets de sauvegarde +2
VD 6 ; cf. aussi *foulée sépulcrale*
Points d'action 1

⊕ **Coup sépulcral** (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique**
+17 contre CA ; 2d6 + 5 dégâts nécrotiques, puis la cible se retrouve à terre et y reste jusqu'à ce qu'elle réussisse un test de Force DD 20 pour se relever.

Inhumation (simple ; rencontre) ✦ **charme**
+16 contre Vigueur ; la cible est étourdie et ensevelie à 2 cases sous le sol, ce qui bloque sa ligne de mire et sa ligne d'effet (sauvegarde annule les deux). En cas de sauvegarde, la cible revient dans la case qu'elle occupait avant d'être ensevelie. *Premier jet de sauvegarde raté :* la cible n'est plus ensevelie et revient dans la case qu'elle occupait avant d'être ensevelie, puis elle est dominée au lieu d'être étourdie (sauvegarde annule).

Regard attirant (mineure ; à volonté) ✦ **charme, psychique, regard**
Distance 10 ; +14 contre Volonté ; 1d8 + 5 dégâts psychiques, et la cible est tirée de 4 cases.

Inhumation du péril (libre, quand le blasphème est en péril pour la première fois ; rencontre)
Le pouvoir *inhumation* du blasphème se recharge et le monstre s'en sert aussitôt.

Injonction de la tombe (mineure ; à volonté)
Le blasphème pousse une créature qu'il a dominée à entreprendre une action libre pour se déplacer à sa VD, se décaler de 1 case ou effectuer une attaque de base de corps à corps.

Foulée sépulcrale (mouvement ; recharge ⚅ ⚅)
Le blasphème fouit de 6 cases.

Alignement mauvais **Langues** commun

For 23 (+12)	**Dex** 13 (+7)	**Sag** 18 (+10)
Con 18 (+10)	**Int** 12 (+7)	**Cha** 15 (+8)

Tactique de l'inhumateur blasphème

L'inhumateur blasphème arpente les cryptes et cimetières en quête d'intrus. En combat, il fait venir ses ennemis à lui avec *regard attirant* avant de les attaquer avec *coup sépulcral*. Dès lors qu'il réussit à mettre un adversaire à terre, il dépense un point d'action pour utiliser *inhumation* sur la cible. Il vise habituellement les adversaires ayant une Vigueur basse et attaque la cible qui a le plus de chances d'être ensevelie. Il ne parle pas car il a la bouche cousue, mais cela ne l'empêche pas de comprendre le commun.

Disciple blasphème **Artilleur (meneur) niveau 13**
Animé naturel (créature artificielle, mort-vivant) de taille M 800 px

Initiative +9 **Sens** Perception +11 ; vision dans le noir
Pv 100 ; **péril** 50
CA 25 ; **Vigueur** 23, **Réflexes** 24, **Volonté** 27
Immunités maladie ; **Résistances** nécrotique 10, poison 10 ; **Vulnérabilités** radiant 10
VD 6

⊕ **Châtiment impie** (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique**
+18 contre CA ; 1d8 + 5 dégâts nécrotiques.

Rayon impie (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique**
Distance 20 ; +18 contre Réflexes ; 1d10 + 7 dégâts nécrotiques, et la cible subit un -2 aux jets d'attaque jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du blasphème.

Paroles de non-vie (simple ; recharge ⚅ ⚅) ✦ **guérison, nécrotique, psychique**
Explosion de zone 2 à 20 cases ou moins ; vise les ennemis ; +18 contre Volonté ; 2d6 + 5 dégâts nécrotiques et psychiques. Par ailleurs, les alliés morts-vivants pris dans l'explosion regagnent 5 points de vie.

Alignement mauvais **Langues** commun
Compétences Religion +14, Soins +16

For 13 (+7)	**Dex** 17 (+9)	**Sag** 20 (+11)
Con 16 (+9)	**Int** 16 (+9)	**Cha** 24 (+13)

Équipement vêtements sacerdotaux, symbole sacré

Tactique du disciple blasphème

Même dans la mort, certains prêtres restent fidèles à leur cause impie. Les disciples blasphèmes tirent un grand plaisir de la destruction de toute forme de vie. En combat, le monstre reste hors de portée d'allonge, crachant son *rayon impie* sur les adversaires les plus faibles et ceux qui ont les pires défenses. Si ses alliés subissent des dégâts, il utilise *paroles de non-vie* pour les soigner tout en blessant les adversaires les plus proches. Ensuite, il se sert de ce pouvoir dès qu'il en a l'occasion.

Blasphème imparfait **Brute niveau 14**
Animé naturel (créature artificielle, mort-vivant) de taille M 1 000 px

Initiative +9 **Sens** Perception +12 ; vision dans le noir
Siphon vital (**guérison, nécrotique**) aura 1 ; tout ennemi vivant qui débute son tour de jeu dans l'aura subit 5 dégâts nécrotiques. À chaque round, si au moins un ennemi est blessé par l'aura, le blasphème imparfait regagne 5 points de vie.
Pv 164 ; **péril** 82 ; cf. aussi *dégénérescence du péril*
CA 26 ; **Vigueur** 27, **Réflexes** 23, **Volonté** 25
Immunités maladie ; **Résistances** nécrotique 10 ; **Vulnérabilités** radiant 10
VD 7

⊕ **Coup** (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique**
+17 contre CA ; 2d10 + 6 dégâts nécrotiques.

Poigne mortelle (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique**
Une main libre nécessaire ; +17 contre Réflexes ; 2d10 + 6 dégâts nécrotiques, et la cible est étreinte ; cf. aussi *absorption de la vie*.

Absorption de la vie (simple ; à volonté) ✦ **guérison, nécrotique**
Vise une créature étreinte par le blasphème imparfait ; +15 contre Vigueur ; 2d10 + 4 dégâts nécrotiques, puis la cible perd une récupération et le blasphème regagne 10 points de vie.

Dégénérescence du péril (quand le blasphème est en péril)
Le blasphème imparfait se met à dégénérer et entre dans une véritable frénésie sanguinaire. Le monstre gagne une vulnérabilité 5 à tous les dégâts et inflige 2d6 dégâts supplémentaires quand il touche.

Alignement mauvais **Langues** -

For 24 (+14)	**Dex** 14 (+9)	**Sag** 19 (+11)
Con 14 (+9)	**Int** 14 (+9)	**Cha** 12 (+8)

Tactique du blasphème imparfait

En raison de ses défauts de conception, ce blasphème doit se nourrir de l'énergie d'autrui pour garder la santé. Il étreint ses adversaires avec *poigne mortelle* et tente de les attirer dans son aura de *siphon vital*. Quand il est en péril, il commence à se disloquer : ses coutures cèdent, des pans de chair se dessèchent et ses os se fragilisent sérieusement. Dans cet état, son regard est envahi d'une lueur de soif désespérée. La créature est plus vulnérable aux attaques, mais elle est aussi beaucoup plus violente et inflige davantage de dégâts.

De gauche à droite : frisson sépulcral blasphème, inhumateur blasphème, chevalier blasphème et réceptacle spirituel blasphème

Chevalier blasphème **Soldat niveau 14**
Animé naturel (créature artificielle, mort-vivant) de taille M 1 000 px
Initiative +13 **Sens** Perception +7 ; vision dans le noir
Pv 142 ; **péril** 71
CA 30 ; **Vigueur** 26, **Réflexes** 26, **Volonté** 26
Immunités maladie ; **Résistances** nécrotique 10, poison 10 ; **Vulnérabilités** radiant 10
VD 6

Épée à deux mains (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+21 contre CA ; 1d10 + 8 dégâts, et la cible est marquée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du chevalier blasphème ; cf. aussi *puissance blasphématoire*.

Coup circulaire (simple ; rencontre) ✦ **arme**
Épée à deux mains nécessaire ; explosion de proximité 1 ; +21 contre CA ; 2d10 + 8 dégâts nécrotiques, et la cible est marquée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du blasphème ; cf. aussi *puissance blasphématoire*.

Puissance blasphématoire (quand une créature marquée par le blasphème effectue une attaque qui ne prend pas le monstre pour cible)
Jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant, le chevalier blasphème inflige 2d10 dégâts nécrotiques supplémentaires quand il touche la créature marquée.

Alignement non aligné **Langues** commun

For 25 (+14)	**Dex** 18 (+11)	**Sag** 10 (+7)
Con 22 (+13)	**Int** 14 (+9)	**Cha** 14 (+9)

Équipement armure d'écailles ornée, épée à deux mains

Tactique du chevalier blasphème

Ce blasphème musclé et pourvu d'une armure lourde observe un véritable code quand il combat. Dès lors qu'il a affaire à un adversaire, il tente de se consacrer pleinement à lui durant tout le combat. Le monstre n'utilise *coup circulaire* que si plusieurs ennemis s'en prennent à lui. Il a une très mauvaise opinion des coups bas ou déloyaux et s'en prend en priorité aux adversaires lâches et déshonorants.

Connaissance des blasphèmes

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Religion.

DD 11 : les blasphèmes sont créés à partir des membres de différents cadavres. Grâce à des rituels jalousement gardés, ces formes bricolées reçoivent la vie et parfois même l'intelligence de leur créateur. Ce sont des créatures malines et astucieuses, qui bien souvent protègent des lieux de savoir, comme des bibliothèques secrètes ou des sanctuaires consacrés à de noires divinités. Les cultes de Vecna et d'Orcus aiment se tourner vers de tels monstres et les préfèrent aux serviteurs inintelligents que sont les zombies et les golems de chair.

JAKE MASBRUCH

DD 18 : dans les cités antiques où l'on faisait un grand usage de magie noire, les blasphèmes sont monnaie courante et font office de serviteurs ou de soldats. Diverses archives indiquent qu'en certains endroits, il existait des armées entières de blasphèmes. Lorsqu'un tel ost était anéanti, de puissants ritualistes réunissaient les morceaux des blasphèmes abattus pour créer une nouvelle armée.

DD 23 : tous les blasphèmes ne sont pas créés à des fins maléfiques. Certains sont animés à des fins académiques, d'autres pour tenir compagnie à un arcaniste xénophobe, pour rappeler un amour perdu, ou encore pour créer un corps capable d'abriter une conscience.

Réceptacle spirituel blasphème **Contrôleur d'élite niveau 15**
Animé naturel (créature artificielle, mort-vivant) de taille M 2 400 px

Initiative +11 **Sens** Perception +11 ; vision dans le noir
Pv 292 ; **péril** 146
CA 29 ; **Vigueur** 26, **Réflexes** 26, **Volonté** 28 ; cf. aussi *transfert de volonté*
Immunités maladie ; **Résistances** nécrotique 15, poison 10 ; **Vulnérabilités** radiant 10
Jets de sauvegarde +2
VD 6
Points d'action 1 ; cf. aussi *action dominante*

Masse d'armes (simple ; à volonté) ✦ **arme, nécrotique**
+20 contre CA ; 2d8 + 6 dégâts nécrotiques.

Étincelles arcaniques (simple ; à volonté) ✦ **feu, nécrotique**
Distance 10 ; +19 contre Réflexes ; 2d6 + 5 dégâts de feu et nécrotiques.

Volontés contraires
L'esprit du blasphème n'a de cesse de lutter contre le corps dans lequel il se trouve. Lancez 1d6 au début de son tour de jeu.
1-3 : le corps est dominant, et le blasphème gagne les pouvoirs *emploi de l'esprit* et *masse d'armes voleuse de vie* (cf. ci-après).
4-6 : l'esprit est dominant, et le blasphème gagne les pouvoirs *emploi du corps* et *sphère d'hallucination* (cf. ci-après).

Transfert de volonté (quand le blasphème est touché par une attaque contre Volonté)
L'attaquant choisit si le corps ou l'esprit du blasphème est dominant jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du blasphème.

Action dominante
Quand le blasphème dépense un point d'action, la créature choisit si le corps ou l'esprit est dominant.

Corps dominant

Emploi du corps (mineure ; 1/round ; à volonté) ✦ **arme, nécrotique**
Le blasphème effectue une attaque de *masse d'armes*.

Masse d'armes voleuse de vie (simple ; à volonté) ✦ **arme, nécrotique**
Masse d'armes nécessaire ; +20 contre CA ; 3d8 + 6 dégâts nécrotiques, et la cible est hébétée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du blasphème.

Esprit dominant

Emploi de l'esprit (mineure ; 1/round ; à volonté) ✦ **feu, nécrotique**
Le blasphème effectue une attaque d'*étincelles arcaniques*.

Sphères d'hallucination (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique, psychique**
Explosion de zone 2 à 20 cases ou moins ; deux attaques :
1. Vise les ennemis ; +19 contre Vigueur ; 1d10 + 5 dégâts nécrotiques, et la cible est aveuglée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du blasphème.
2. Vise les ennemis ; +19 contre Volonté ; 2d6 + 5 dégâts psychiques, et la cible est ralentie (sauvegarde annule).

Alignement mauvais **Langues** commun
Compétences Arcanes +19, Religion +19

For 24 (+14)	**Dex** 18 (+11)	**Sag** 18 (+11)
Con 18 (+11)	**Int** 25 (+14)	**Cha** 27 (+15)

Équipement cotte de mailles, masse d'armes

Tactique du réceptacle spirituel blasphème

Le réceptacle spirituel blasphème est créé dans le but de recevoir l'esprit d'une créature mourante. Parfois, la chair morte utilisée pour le produire se rebelle, au point que l'esprit et le corps se livrent une guerre féroce, ce qui explique que sa tactique n'est pas toujours très cohérente. Il utilise systématiquement les attaques propres à la moitié dominante. S'il s'agit du corps, le monstre va au corps à corps s'il n'a pas déjà affaire à des adversaires. S'il s'agit de l'esprit, il bat en retraite s'il se trouve au corps à corps.

Rencontres de groupe

On trouve rarement plus de deux ou trois blasphèmes ensemble. En règle générale, ces monstres évitent les morts-vivants inintelligents, si bien qu'ils apparaissent en compagnie de momies, vampires, liches et autres.

Rencontre de niveau 12 (3 800 px)
- 1 naga gardien (artilleur d'élite de niveau 12, cf. *BF* 192)
- 2 frissons sépulcraux blasphèmes (brutes de niveau 12)
- 1 garde protecteur (soldat de niveau 14, cf. *BF* 122)

Rencontre de niveau 12 (3 500 px)
- 1 inhumateur blasphème (contrôleur d'élite de niveau 12)
- 4 rejetons nocturnéens (sbires de niveau 12, cf. page 176)
- 2 murmures nocturnéens (chasseurs de niveau 12, cf. page 176)

Rencontre de niveau 13 (3 900 px)
- 2 commandants nécrophages (soldats de niveau 12, cf. *BF* 196)
- 1 disciple blasphème (artilleur de niveau 13)
- 1 acolyte de la chair (artilleur de niveau 14, cf. page 142)
- 4 galopins de chair (sbires de niveau 12, cf. page 142)

Rencontre de niveau 14 (4 600 px)
- 1 ange batailleur (franc-tireur de niveau 15, cf. *BF* 16)
- 2 anges gardiens (soldats de niveau 14, cf. *BF* 16)
- 2 tueurs impies blasphèmes (francs-tireurs de niveau 12)

Rencontre de niveau 14 (5 000 px)
- 2 chevaliers blasphèmes (soldats de niveau 14)
- 2 squelettes hurlemoelle (chasseurs de niveau 12, cf. page 186)
- 1 seigneur momie, prêtre humain (contrôleur d'élite de niveau 13, cf. *BF* 190)

Rencontre de niveau 15 (6 000 px)
- 1 réceptacle spirituel blasphème (contrôleur d'élite de niveau 15)
- 2 hommes d'armes rakshasas (soldats de niveau 15, cf. *BF* 218)
- 2 archers rakshasas (artilleurs de niveau 15, cf. *BF* 218)

Rencontre de niveau 15 (6 200 px)
- 2 blasphèmes imparfaits (brutes de niveau 14)
- 2 rejetons corrompus (francs-tireurs de niveau 12, cf. page 138)
- 1 maître encapuchonné (contrôleur d'élite de niveau 16, cf. page 143)

CADAVÉREUX

CERTAINS RITUELS NE SE DÉROULENT PAS toujours comme prévu, et lorsqu'il s'agit de Rappel à la vie ou d'une forme de magie identique, le résultat peut être catastrophique. Le rituel a tout l'air d'échouer, mais l'énergie résiduelle anime parfois la créature des jours après son accomplissement. Dans ce cas, le sujet se relève avec une âme fragmentée et corrompue. Un animal de compagnie revient d'entre les morts, mais ce n'est plus le matou câlin que connaissait la famille. Un enfant réapparaît, mais il est abominable et dépravé, ne se souciant plus du tout des gens qu'il aimait autrefois. Quelle que soit la forme qu'avait la créature dans le passé, il s'agit désormais d'une chose abjecte et difforme : un cadavéreux.

Animal de compagnie exécrable **Sbire niveau 11**
Animé naturel (mort-vivant) de taille P 150 px

Initiative +10 **Sens** Perception +7 ; vision dans le noir
Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire.
CA 25 ; **Vigueur** 21, **Réflexes** 26, **Volonté** 22
Immunités maladie, poison ; **Résistances** nécrotique 10
VD 8, escalade 6

Griffes sales (simple ; à volonté)
+16 contre CA ; 1d6 + 3 dégâts.

Morsure contagieuse (simple ; à volonté) ✦ **maladie, nécrotique**
Avantage de combat contre la cible nécessaire ; +16 contre CA ; 2d4 + 5 dégâts, puis la cible attrape la peste des cimetières (cf. ci-après) et subit 5 dégâts nécrotiques continus (sauvegarde annule).

Alignement mauvais **Langues** -
Compétences Discrétion +15

For 4 (+2)	**Dex** 21 (+10)	**Sag** 14 (+7)
Con 14 (+7)	**Int** 6 (+3)	**Cha** 6 (+3)

TACTIQUE DE L'ANIMAL DE COMPAGNIE EXÉCRABLE

Ces monstres ont tendance à se déplacer en meute et s'attaquent aux bonnes gens dans le but de propager leur maladie. Ils tentent de prendre une cible en tenaille afin d'utiliser *morsure contagieuse*. Toutefois, ce sont des créatures lâches qui fuient face à un adversaire un peu trop menaçant.

Rejeton corrompu **Franc-tireur niveau 12**
Animé naturel (mort-vivant) de taille P 700 px

Initiative +13 **Sens** Perception +7 ; vision dans le noir
Pv 122 ; **péril** 61
CA 25 ; **Vigueur** 24, **Réflexes** 23, **Volonté** 23
Immunités maladie, poison ; **Résistances** nécrotique 10 ; **Vulnérabilités** radiant 10
VD 8 ; cf. aussi *rasoir sale* et *sus aux tendons*

Rasoir sale (simple ; à volonté) ✦ **arme, nécrotique**
Le rejeton nécrotique se décale jusqu'à 2 cases avant ou après l'attaque ; +15 contre Réflexes ; 3d4 + 6 dégâts, et 5 dégâts nécrotiques continus (sauvegarde annule).

Sus aux tendons (simple ; recharge ⚄ ⚅) ✦ **arme**
Le rejeton nécrotique se décale jusqu'à 2 cases avant ou après l'attaque ; +15 contre Réflexes ; 5d4 + 8 dégâts, puis la cible se retrouve à terre et est ralentie (sauvegarde annule).

Alignement mauvais **Langues** commun
Compétences Bluff +15, Discrétion +16

For 6 (+4)	**Dex** 21 (+11)	**Sag** 12 (+7)
Con 18 (+10)	**Int** 10 (+6)	**Cha** 18 (+10)

Équipement rasoir

TACTIQUE DU REJETON CORROMPU

Les rejetons corrompus se glissent derrière les combattants ennemis et les tailladent au moyen des armes dont ils disposent, habituellement un rasoir dégoûtant tout droit sorti d'une poubelle. Après avoir attaqué, le monstre file vers sa cachette, jusqu'à ce qu'il ait une nouvelle occasion de porter un coup.

Prêtre souillé **Contrôleur (meneur) niveau 15**
Animé naturel (mort-vivant) de taille M 1 200 px

Initiative +9 **Sens** Perception +13 ; vision dans le noir
Pv 147 ; **péril** 73 ; cf. aussi *vague de la tombe*
CA 29 ; **Vigueur** 28, **Réflexes** 23, **Volonté** 30
Immunités maladie, poison ; **Résistances** nécrotique 10 ; **Vulnérabilités** radiant 10
VD 6

Bâton impie (simple ; à volonté) ✦ **arme, guérison, nécrotique**
+20 contre CA ; 2d8 + 6 dégâts, puis la cible perd une récupération et le prêtre souillé regagne 5 points de vie.

Rayon de faiblesse (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique**
Distance 10 ; +19 contre Vigueur ; 3d6 + 9 dégâts nécrotiques, et la cible est affaiblie (sauvegarde annule).

Éruption mauvaise (simple ; rencontre) ✦ **guérison, nécrotique**
Explosion de proximité 2 ; +19 contre Vigueur ; 6d4 + 8 dégâts nécrotiques, et la cible est étourdie jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant. Par ailleurs, chaque allié mort-vivant pris dans l'explosion regagne 20 points de vie.

Vague de la tombe (libre, quand le prêtre est en péril pour la première fois ; rencontre) ✦ **nécrotique**
Décharge de proximité 5 ; +19 contre Vigueur ; 4d6 + 8 dégâts, et 10 dégâts nécrotiques continus (sauvegarde annule).

Alignement mauvais **Langues** commun
Compétences Bluff +16, Discrétion +14, Religion +16

For 16 (+10)	**Dex** 14 (+9)	**Sag** 23 (+13)
Con 19 (+11)	**Int** 18 (+11)	**Cha** 18 (+11)

Équipement robe, bâton

TACTIQUE DU PRÊTRE SOUILLÉ

Le prêtre souillé préfère se tenir à l'écart, utilisant des pouvoirs à distance et de proximité. S'il se retrouve au corps à corps, il utilise *éruption mauvaise* pour étourdir

Peste des cimetières **Maladie niveau 11**

Généralement transmise par les restes décomposés de petits animaux sauvages ou familiers, la peste des cimetières pourrit le corps du malade et fait de lui une coquille vide avide de chair.

Attaque : +14 contre Vigueur
Endurance : stabilisation (DD 17), amélioration (DD 22)

Le malade est guéri.

◀ **Effet initial :** le malade ne peut plus regagner de points de vie au moyen de pouvoirs accompagnés du mot-clé guérison.

◀▶ La Vigueur du malade est réduite de 2 jusqu'à ce qu'il soit guéri. Chaque fois qu'il rate son jet d'amélioration, sa Vigueur chute encore de 2. ▶

Dernier stade : quand la Vigueur du malade tombe à 0, celui-ci meurt et est animé sous forme de zombie (cf. BF 274).

son adversaire avant de filer. Autrement, il le frappe au moyen de son bâton et regagne des points de vie avant de décamper.

Noirsabot	**Soldat d'élite niveau 18**
Bête naturelle (mort-vivant) de taille M	4 000 px
Initiative +14	**Sens** Perception +17 ; vision dans le noir
Pv 336 ; **péril** 168 ; cf. aussi *appel des ténèbres*	
CA 35 ; **Vigueur** 31, **Réflexes** 32, **Volonté** 31	
Immunités maladie, poison ; **Résistances** nécrotique 10 ; **Vulnérabilités** radiant 10	
Jets de sauvegarde +2	
VD 8 ; cf. aussi *saut équestre*	
Points d'action 1	
⊕ **Coup de sabot** (simple ; à volonté)	
+25 contre CA ; 2d10 + 4 dégâts.	
⸸ **Double attaque** (simple ; à volonté)	
Le noirsabot effectue deux attaques de *coup de sabot*.	
⸸ **Morsure vitale** (mineure ; recharge ⚄ ⚅) ✦ **guérison, nécrotique**	
+24 contre Vigueur ; la cible perd une récupération, et le noirsabot regagne 10 points de vie.	
⸸ **Charge inexorable** (simple ; à volonté)	
Le noirsabot effectue une attaque de charge ; +25 contre CA ; 3d10 + 8 dégâts, puis la cible est poussée de 1 case et se retrouve à terre.	
✧ **Appel des ténèbres** (quand le noirsabot est en péril pour la première fois, puis quand il tombe à 0 point de vie) ✦ **nécrotique**	
Explosion de proximité 3 ; vise les ennemis ; +24 contre Vigueur ; la cible est aveuglée et affaiblie (sauvegarde annule les deux).	
Saut équestre (mouvement ; rencontre)	
Le noirsabot se décale jusqu'à 5 cases.	
Alignement mauvais	**Langues** -
Compétences Discrétion +17	
For 24 (+16)	**Dex** 16 (+12) **Sag** 17 (+12)
Con 16 (+12)	**Int** 3 (+5) **Cha** 24 (+16)

Tactique du noirsabot

Le noirsabot parcourt le champ de bataille et met ses adversaires à terre. S'il a l'occasion de charger, il laisse son dernier adversaire sur place et utilise *charge inexorable*. Enfin, il utilise *morsure vitale* dès qu'il en a l'occasion.

Connaissance des cadavéreux

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Religion.

DD 15 : le cadavéreux est le fruit corrompu d'une tentative de résurrection avortée d'une bête ou d'un humanoïde. Après que le rituel a échoué, la créature est habituellement inhumée puis finit par se réanimer dans le but de se venger des êtres vivants des environs, qu'elle croit responsables de sa mort.

Les cadavéreux les plus courants sont les enfants, les animaux domestiques, les montures et les personnalités locales, qu'il s'agisse du maire ou de prêtres. Généralement, leur disparition crée un vide tel que leurs proches tentent de les ressusciter.

DD 20 : les cadavéreux s'attirent et sentent la présence de leurs congénères. Parfois, ils parcourent le monde en quête d'homologues pour créer de viles coteries.

DD 25 : la plupart des cadavéreux sont très malins. Ils se font passer pour des individus normaux et reprennent parfois même le cours de leur ancienne

SOUTCHAY SOUNGPRADITH

vie, convainquant ainsi amis et famille que le rituel de résurrection a bien fonctionné.

Rencontres de groupe

Les cadavéreux ont tendance à voyager entre eux, mais il leur arrive d'accepter la compagnie de créatures dont les penchants rejoignent les leurs.

Rencontre de niveau 11 (3 100 px)
- ✦ 2 rejetons corrompus (francs-tireurs de niveau 12)
- ✦ 1 seigneur vampire, voleur humain (chasseur d'élite de niveau 11, cf. *BF* 263
- ✦ 4 animaux de compagnie exécrables (sbires de niveau 10)

Rencontre de niveau 14 (4 600 px)
- ✦ 2 chevaliers blasphèmes (soldats de niveau 14, cf. page 136)
- ✦ 2 rejetons corrompus (francs-tireurs de niveau 12)
- ✦ 1 prêtre souillé (contrôleur de niveau 15)

Rencontre de niveau 17 (8 200 px)
- ✦ 1 blasphème imparfait (brute de niveau 14, cf. page 135)
- ✦ 1 noirsabot (soldat d'élite de niveau 18)
- ✦ 1 guenaude du trépas (soldat de niveau 18, cf. *BF 151*)
- ✦ 1 prêtre souillé (contrôleur de niveau 15)

CÉRÉBRUM

Le cérébrum est le cerveau préservé d'un sinistre individu qui a tenté d'échapper à la mort. Grâce à une magie rituelle et un processus alchimique très complexe, il reste en vie, allant même jusqu'à conserver les souvenirs et facultés mentales de son ancien hôte. En règle générale, la créature à quelque dessein maléfique qu'elle ne pouvait accomplir de son vivant, ce qui a pu conduire son hôte à prendre des mesures désespérées pour accroître sa longévité.

Cérébrum fêlé — **Contrôleur niveau 4**
Animé naturel de taille P — 175 px

Initiative +2 — **Sens** Perception +5 ; vision dans le noir
Pv 50 ; **péril** 25
CA 18 ; **Vigueur** 14, **Réflexes** 14, **Volonté** 18
VD vol 4 (stationnaire)

Domination (simple ; à volonté) ✦ **charme**
Distance 10 ; +7 contre Volonté ; la cible est dominée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du cérébrum.

Pique mentale (simple ; à volonté) ✦ **psychique**
Explosion de proximité 3 ; vise les ennemis ; +8 contre Volonté ; 1d6 + 4 dégâts psychiques, et la cible subit un -2 en Volonté (sauvegarde annule).

Invisibilité imparfaite (mineure ; recharge ⚅ ⚄ ⚃) ✦ **illusion**
Le cérébrum devient invisible jusqu'au début de son tour de jeu suivant.

Alignement mauvais — **Langues** commun, télépathie 10
Compétences Arcanes +11, Bluff +9, Diplomatie +9

For 6 (+0)	**Dex** 10 (+2)	**Sag** 16 (+5)
Con 10 (+2)	**Int** 18 (+6)	**Cha** 14 (+4)

Tactique du cérébrum fêlé

Malgré sa démence, le cérébrum fêlé reconnaît sa fragilité physique. Il tente donc de rester invisible tout en tenant ses ennemis à distance. Ce monstre doit utiliser *pique mentale* pour réduire la Volonté d'un adversaire avant de tenter de le dominer. En règle générale, il ordonne à une créature dominée de le protéger ou de quitter la zone.

Cérébrum — **Contrôleur niveau 6**
Animé naturel de taille P — 250 px

Initiative +3 — **Sens** Perception +6 ; vision dans le noir
Pv 68 ; **péril** 34
CA 20 ; **Vigueur** 16, **Réflexes** 15, **Volonté** 19
VD vol 4 (stationnaire)

Domination (simple ; à volonté) ✦ **charme**
Distance 10 ; +9 contre Volonté ; la cible est dominée (sauvegarde annule). Un cérébrum ne peut dominer qu'une seule créature à la fois.

Pichenette télékinétique (mineure ; à volonté)
Distance 6 ; +9 contre Vigueur ; la cible est poussée de 4 cases. Si elle finit adjacente à un mur, elle se retrouve à terre.

Pique mentale (simple ; à volonté) ✦ **psychique**
Explosion de proximité 4 ; +10 contre Volonté ; 1d6 + 6 dégâts psychiques, et la cible subit un -2 en Volonté (sauvegarde annule).

Alignement mauvais — **Langues** commun, télépathie 10
Compétences Arcanes +13, Bluff +11, Diplomatie +11

For 6 (+1)	**Dex** 10 (+3)	**Sag** 16 (+6)
Con 12 (+4)	**Int** 20 (+8)	**Cha** 16 (+6)

Tactique du cérébrum

Tout ce qui dérange la méditation de ce cerveau a tendance à le contrarier. Toutefois, il est conscient de sa faiblesse sur le plan physique et ne combat qu'en dernier recours. Avant d'attaquer, il menace, négocie ou tente de se jouer de son adversaire.

S'il n'a d'autre choix que de se battre, il utilise *pique mentale* sur l'adversaire qui lui semble le plus vulnérable. Ensuite, il le domine et lui ordonne d'attaquer d'autres ennemis. Le monstre emploie *pichenette télékinétique* pour repousser ses adversaires, de préférence vers un obstacle ou un danger.

Cérébrum blindé — **Artilleur niveau 9**
Animé naturel de taille M — 400 px

Initiative +7 — **Sens** Perception +6 ; vision dans le noir
Pv 77 ; **péril** 38
CA 22 ; **Vigueur** 20, **Réflexes** 18, **Volonté** 20
VD vol 6 (stationnaire)

Coup (simple ; à volonté)
+12 contre CA ; 1d6 + 4 dégâts.

Surcharge psychique (simple ; recharge ⚅) ✦ **psychique**
Distance 8 ; +12 contre Volonté ; la cible perd une récupération, et le cérébrum blindé effectue une attaque secondaire contre une autre créature située à portée. *Attaque secondaire :* +10 contre Volonté ; la cible subit des dégâts psychiques égaux à la valeur de récupération de la première cible.

Décharge électrique (simple ; à volonté) ✦ **électricité**
Explosion de proximité 3 ; +14 contre Réflexes ; 1d10 + 4 dégâts d'électricité, et la cible est hébétée (sauvegarde annule).
Échec : demi-dégâts, et la cible n'est pas hébétée.

Alignement mauvais — **Langues** commun, télépathie 10
Compétences Intimidation +9

For 18 (+8)	**Dex** 17 (+7)	**Sag** 15 (+6)
Con 17 (+7)	**Int** 18 (+8)	**Cha** 10 (+4)

Tactique du cérébrum blindé

Il s'agit là du type de cérébrum le plus prompt à se jeter au combat. Il libère une *décharge électrique* pour hébéter ses adversaires puis les frappe au moyen de son lourd réceptacle. Un tel cerveau utilise *surcharge psychique* dès que possible, visant alors les créatures les plus menaçantes.

Cérébrum exalté — **Contrôleur niveau 12**
Animé naturel de taille M — 700 px

Initiative +7 — **Sens** Perception +9 ; vision dans le noir
Pv 123 ; **péril** 61
CA 26 ; **Vigueur** 22, **Réflexes** 18, **Volonté** 24
VD vol 6 (stationnaire)

Champ de téléportation (réaction immédiate, quand un ennemi touche le cérébrum exalté avec une attaque de corps à corps ; à volonté) ✦ **téléportation**
Vise l'ennemi en question ; +16 contre Volonté ; la cible est téléportée jusqu'à 8 cases.

Recul craintif (mineure ; à volonté)
Distance 8 ; +14 contre Volonté ; la cible s'éloigne aussitôt de sa VD + 4 cases du cérébrum, évitant les terrains hasardeux ou difficile si possible.

Domination suprême (simple ; recharge ⚄ ⚃) ✦ **charme**
Distance 10 ; +15 contre Volonté ; la cible est dominée (sauvegarde annule).

Pique mentale (simple ; à volonté) ✦ **psychique**
Explosion de proximité 5 ; +16 contre Volonté ; 1d10 + 8 dégâts psychiques, et la cible subit un -2 en Volonté (sauvegarde annule).

Alignement mauvais **Langues** commun, télépathie 10
Compétences Arcanes +16, Bluff +15, Diplomatie +15, Intimidation +15

For 12 (+7)	**Dex** 12 (+7)	**Sag** 16 (+9)
Con 19 (+10)	**Int** 21 (+11)	**Cha** 18 (+10)

Tactique du cérébrum exalté

Ce cerveau est un maître de l'esquive et de l'évasion. Le cérébrum exalté utilise *champ de téléportation* pour repousser les assauts tout en bombardant ses ennemis d'attaques. Il utilise *pique mentale* pour affaiblir la volonté d'un adversaire avant d'employer *domination suprême*.

Connaissance des cérébrums

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test d'Arcanes.

DD 14 : il existe différents types de cérébrums, mais chacun est créé selon les mêmes principes.

Le cérébrum fêlé est le fruit de rituels partiels, de fluides gâtés ou de récipients endommagés. En règle générale, son équilibre mental laisse à désirer.

Un cerveau placé dans un contenant très résistant conserve sa santé mentale. Le récipient blindé le protège ou lui sert de prison à vie. Dans de rares cas, ce type de cerveau a pour rôle de dresser les chroniques du passé ou d'accumuler différentes connaissances.

La plus formidable de ces créatures est le cérébrum exalté, qui est le cerveau d'une créature puissante dont les partisans souhaitent conserver les connaissances et la sagesse.

Habituellement, ce monstre préfère mener une existence solitaire. Certains se font enfermer dans de vieux laboratoires et donjons, où ils glissent lentement dans la folie.

DD 19 : les fluides conservateurs du cérébrum constituent une substance alchimique précieuse, tout particulièrement utile pour créer des morts-vivants. Certains alchimistes prétendent que le fluide peut être distillé de manière à produire un élixir conférant les souvenirs et connaissances du cerveau.

DD 21 : les cerveaux de ces créatures sont souvent ceux de conseillers ou de chefs de culte, dont les disciples et proches font tout pour les préserver éternellement. S'ils sont bien souvent mauvais, il est parfois possible de rendre son cerveau à son corps afin de lui offrir l'ultime repos.

Rencontres de groupe

Les cérébrums chargent souvent des créatures artificielles et morts-vivants de les protéger des intrus.

Rencontre de niveau 3 (775 px)
- 1 squelette calleux (franc-tireur de niveau 4, cf. page 184)
- 1 cérébrum fêlé (contrôleur de niveau 4)
- 1 éclaireur d'argile (chasseur de niveau 2, cf. *BF* 159)
- 2 protecteurs de fer (soldats de niveau 3, cf. *BF* 159)

CÉRÉBRUM

Rencontre de niveau 6 (1 200 px)
- 1 cérébrum (contrôleur de niveau 6)
- 2 nuées de sénestres (soldats de niveau 4, cf. page 182)
- 4 archers squelettes (artilleurs de niveau 3, cf. page 184)

Rencontre de niveau 9 (2 100 px)
- 1 cérébrum blindé (artilleur de niveau 9)
- 2 squelettes ténébreux (soldats de niveau 8, cf. page 185)
- 2 gardiens squelettes sépulcraux (brutes de niveau 10, cf. *BF* 249)

Rencontre de niveau 12 (3 300 px)
- 1 golem cadavérique (brute d'élite de niveau 12, cf. page 154)
- 1 cérébrum exalté (contrôleur de niveau 12)
- 4 zombies putrescents (sbires de niveau 11, cf. page 196)
- 1 squelette vertébral (soldat de niveau 11, cf. page 186)

MAZIN KASSIS

CULTE DE LA CHAIR

Les cultes de la chair vénèrent la mort, mais ne cherchent pour autant pas la vie éternelle. Leurs membres créent des serviteurs temporaires à partir de chair morte et font de leurs propres organes de véritables armes. Ces cultes méprisent ceux qui recherchent la vie éternelle ou qui créent des serviteurs morts-vivants permanents. Un tel culte agit dans le plus grand secret, si bien qu'il déteste les intrus et ceux qui sont susceptibles de lui voler ses secrets.

Galopin de chair

Ces créatures de petite taille ont tout l'air de tas de chair animée qui trottinent tels de jeunes enfants hideux et difformes. Ils agissent pour le compte des maîtres de leur culte de la chair.

Galopin de chair **Sbire niveau 12**
Animé naturel (homoncule) de taille P 175 px

Initiative +9 **Sens** Perception +6 ; vision dans le noir
Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire.
CA 25 ; **Vigueur** 23, **Réflexes** 21, **Volonté** 19
Immunités maladie ; **Résistances** nécrotique 5
VD 7, escalade 7

⊕ **Coup** (simple ; à volonté)
+19 contre CA ; 6 dégâts.

Danse des galopins (simple, quand trois galopins de chair au moins sont adjacents à la cible ; à volonté)
+16 contre CA ; 2 dégâts par galopin de chair adjacent à la cible, et cette dernière est immobilisée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du galopin de chair. Si la cible est déjà immobilisée, elle est en fait hébétée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du galopin de chair. Si la cible est déjà hébétée, l'attaque inflige 2 dégâts supplémentaires.

Alignement non aligné **Langues** -
For 8 (+5) **Dex** 16 (+9) **Sag** 11 (+6)
Con 18 (+10) **Int** 4 (+3) **Cha** 7 (+4)

Tactique du galopin de chair

Les galopins de chair chassent en groupe. Ils tentent d'encercler une cible et de former un véritable anneau de chair hypnotique qui empêche leur adversaire de se déplacer.

Connaissance des galopins de chair

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Religion.

DD 20 : un culte de la chair est composé de trois tiers distincts. Le premier regroupe les galopins de chair, dont l'intelligence est très limitée, créés à partir de la chair de bêtes massacrées. Il s'agit de créatures éphémères qui reprennent rapidement la forme de tas de chair inertes.

Acolyte de la chair

Les acolytes sont les disciples et prêtres de bas rang des cultes de la chair. Ces individus vêtus d'une robe perdent régulièrement des organes et autres bouts de viande, qui tombent au sol avant de tenter de se remettre en place.

Acolyte de la chair **Artilleur niveau 14**
Humanoïde naturel de taille M 1 000 px

Initiative +10 **Sens** Perception +11 ; vision dans le noir
Puanteur écœurante aura 2 ; toute créature vivante qui débute son tour de jeu dans l'aura est affaiblie jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.
Pv 109 ; **péril** 54
Régénération 5
CA 28 ; **Vigueur** 25, **Réflexes** 25, **Volonté** 28
Immunités maladie ; **Résistances** nécrotique 5 ; **Vulnérabilités** radiant 10
VD 6

⊕ **Coup putride** (simple ; à volonté)
+19 contre CA ; 1d6 + 3 dégâts, et la cible est hébétée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de l'acolyte de la chair.

Globe abominable (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique**
Distance 10 ; +21 contre Vigueur ; 2d8 + 4 dégâts nécrotiques, et la cible ne peut effectuer de jet de sauvegarde ou dépenser de récupérations jusqu'au début de son tour de jeu suivant.

Entrailles explosives (simple ; recharge ⚄ ⚅) ✦ **nécrotique**
Explosion de zone 3 à 10 cases ou moins ; vise les créatures vivantes ; +19 contre Vigueur ; 1d10 + 4 dégâts nécrotiques, et 10 dégâts nécrotiques continus (sauvegarde annule).

Alignement mauvais **Langues** commun
For 14 (+9) **Dex** 16 (+10) **Sag** 18 (+11)
Con 19 (+11) **Int** 6 (+5) **Cha** 11 (+7)
Équipement robe

Tactique de l'acolyte de la chair

Les acolytes de la chair lancent des globes de viande sur leurs ennemis pendant que leurs alliés les engagent au corps à corps. Ils n'ont pas peur d'aller au contact, mais comptent sur *puanteur nauséabonde* pour affaiblir ceux qui osent les attaquer.

Connaissance des acolytes de la chair

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Religion.

MATS MINNIGAN

DD 25 : un culte de la chair est composé de trois tiers distincts. Les acolytes de la chair constituent le gros des membres. Pour entrer dans le culte, ils subissent un rituel qui leur confère des capacités de régénération. Toutefois, ce rituel est dévastateur sur le plan physique, si bien que leur corps prend l'allure d'une cascade perpétuelle de chair et d'organes.

Maître encapuchonné

Ces puissants nécromanciens dégagent une véritable aura de force nécrotique. Une robe noire les dissimule de la tête aux pieds et ce sont les chefs des cultes de la chair.

Maître encapuchonné **Contrôleur d'élite niveau 16**
Humanoïde naturel de taille M 2 800 px

Initiative +10 **Sens** Perception +15 ; vision dans le noir
Puanteur écœurante aura 2 ; toute créature vivante qui débute son tour de jeu dans l'aura est affaiblie jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.
Pv 240 ; **péril** 120 ; cf. aussi *rejeton organique*
Régénération 10
CA 32 ; **Vigueur** 28, **Réflexes** 27, **Volonté** 30
Immunités maladie ; **Résistances** nécrotique 5
Jets de sauvegarde +2
VD 6
Points d'action 1

Bâton du maître (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+21 contre CA ; 1d8 + 8 dégâts, puis la cible est poussée de 2 cases et se retrouve à terre.

Aigle de la mort (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique**
+20 contre Réflexes ; 2d4 + 7 dégâts nécrotiques, et la cible est affaiblie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du maître encapuchonné.

Rejeton organique (quand le maître est en péril pour la première fois ; rencontre)
Décharge de proximité 3 ; vise les ennemis ; +20 contre Vigueur ; la cible est étourdie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du maître encapuchonné. *Réussite ou échec :* un organe apparaît dans un espace adjacent au maître et agit juste après lui. Le rejeton organique ainsi créé n'ajoute rien au total d'expérience de la rencontre.

Entrailles frétillantes (simple ; recharge ⚅) ✦ **nécrotique**
Explosion de zone 3 à 10 cases ou moins ; vise les ennemis ; +20 contre Réflexes ; 2d6 + 6 dégâts nécrotiques, puis la cible est ralentie et hébétée (sauvegarde annule les deux).

Alignement mauvais **Langues** commun
Compétences Arcanes +17, Religion +17

For 16 (+11)	**Dex** 14 (+10)	**Sag** 24 (+15)
Con 18 (+12)	**Int** 19 (+12)	**Cha** 20 (+13)

Équipement robe, bâton

Tactique du maître encapuchonné

Le maître encapuchonné préfère éviter tout combat de corps à corps et jeter des bouts d'organes contre ses adversaires. Quand ses ennemis s'approchent un peu trop, il se sert de son bâton pour les repousser. S'il est en péril, il s'ôte un organe qu'il anime aussitôt.

Connaissance des maîtres encapuchonnés

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Religion.

DD 20 : un culte de la chair est composé de trois tiers distincts. Les maîtres encapuchonnés sont au sommet de la hiérarchie. Ce sont de puissants nécromanciens capables de s'arracher un œil ou un organe afin de l'animer temporairement. Pour atteindre ce statut, un acolyte de la chair doit porter les lèvres à un calice sacré en forme de crâne qui lui confère le pouvoir de modeler et d'animer la chair.

DD 25 : nul ne connaît les raisons de l'apparition d'un culte de la chair. D'aucuns prétendent qu'il s'agit là des ennemis des liches, des nécromanciens et de tous ceux qui créent des morts-vivants. D'autres s'imaginent qu'ils sont les ultimes vestiges d'un temps où Reine Corneille ne s'opposait pas tant aux expériences nécromantiques.

Rejeton organique

Ces créatures horribles prennent la forme d'organes animés. Boursouflés et gorgés d'énergie nécrotique, les organes forment des créatures vaguement humanoïdes qui obéissent aux volontés de leur maître.

Rejeton organique **Brute d'élite niveau 16**
Animé naturel (homoncule) de taille M 2 800 px

Initiative +10 **Sens** Perception +15 ; vision dans le noir
Puanteur écœurante aura 2 ; toute créature vivante qui débute son tour de jeu dans l'aura est affaiblie jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.
Pv 136 ; **péril** 68
Régénération 5
CA 28 ; **Vigueur** 28, **Réflexes** 27, **Volonté** 32
Immunités maladie ; **Résistances** nécrotique 5
Jets de sauvegarde +2
VD 8
Points d'action 1

Contorsions étranglantes (simple ; à volonté)
+19 contre Réflexes ; 2d8 + 6 dégâts, et la cible est hébétée (sauvegarde annule).

Alignement mauvais **Langues** commun

For 16 (+11)	**Dex** 14 (+10)	**Sag** 24 (+15)
Con 18 (+12)	**Int** 12 (+9)	**Cha** 20 (+13)

Tactique du rejeton organique

Le rejeton organique se jette sur un groupe d'ennemis qu'il tente de retenir.

Connaissance des rejetons organiques

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Religion.

DD 20 : les rejetons organiques sont créés à partir des entrailles de nécromanciens qui les animent au moyen d'énergie nécrotique. Il s'agit d'animés intelligents qui obéissent aveuglément aux ordres de leur maître. En règle générale, ce type de monstre est le fruit d'un maître encapuchonné.

Rencontres de groupe

Un culte de la chair constitue généralement un groupe soudé caché dans une ruine ou un temple secret.

Rencontre de niveau 17 (8 300 px)
- 2 acolytes de la chair (artilleurs de niveau 14)
- 4 galopins de chair (sbires de niveau 12)
- 1 maître encapuchonné (contrôleur d'élite de niveau 16)
- 1 rejeton organique (brute d'élite de niveau 16 ; apparaît une fois le maître encapuchonné en péril)

ENVELOPPE ABANDONNÉE

L'ENVELOPPE ABANDONNÉE EST LA PEAU arrachée d'un individu animée à dessein ou spontanément par une magie abjecte. Ces monstres cherchent avant tout à se reproduire, mais il leur arrive aussi de chasser des proies vivantes par simple plaisir.

Enveloppe abandonnée **Franc-tireur niveau 6**
Animé naturel (mort-vivant) de taille M 250 px

Initiative +12 **Sens** Perception +5 ; vision dans le noir
Pv 70 ; **péril** 35
CA 20 ; **Vigueur** 16, **Réflexes** 20, **Volonté** 18
Immunités maladie, poison ; **Résistances** nécrotique 10
VD 8, escalade 8 ; cf. aussi *enveloppement*

(+) **Étreinte nécrotique** (simple ; à volonté) ✦ **guérison, nécrotique**
+11 contre CA ; 1d6 dégâts plus 5 dégâts nécrotiques, et la cible est étreinte ; cf. aussi *enveloppement*. Par ailleurs, la cible perd une récupération et l'enveloppe abandonnée regagne 5 points de vie.

Enveloppement (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique**
Vise une créature étreinte par l'enveloppe abandonnée ; cette dernière se décale jusqu'à 3 cases avant ou après l'attaque, en tirant la cible avec elle ; 2d6 + 3 dégâts nécrotiques (pas de jet d'attaque nécessaire).

Avantage de combat
L'enveloppe abandonnée inflige 2d6 dégâts supplémentaires quand elle touche une cible contre laquelle elle jouit d'un avantage de combat.

Flexibilité (interruption immédiate, quand l'enveloppe abandonnée est censée être immobilisée, maîtrisée, poussée, tirée ou glissée ; à volonté)
L'enveloppe abandonnée effectue un jet de sauvegarde. En cas de réussite, l'effet en question est annulé.

Rejeton enveloppe
Quand une enveloppe abandonnée tue une créature humanoïde vivante de taille M, cette dernière est animée sous la forme d'une enveloppe abandonnée douée de libre arbitre au début du tour de jeu suivant de sa créatrice.

Alignement non aligné **Langues** -
Compétences Discrétion +15

For 12 (+4)	**Dex** 24 (+10)	**Sag** 15 (+5)
Con 14 (+5)	**Int** 14 (+5)	**Cha** 13 (+4)

TACTIQUE DE L'ENVELOPPE ABANDONNÉE

Les enveloppes abandonnées profitent de leur rapidité et de leur discrétion pour tendre des embuscades à leurs proies. Le monstre grimpe aux corniches et parois pour trouver la cachette idéale. Ensuite, la créature jaillit et attaque une cible, utilisant *étreinte nécrotique* puis *enveloppement*. Ces monstres se concentrent sur un adversaire mais ne ratent pas une occasion de jouir d'un avantage de combat. Confrontés à un nombre d'ennemis trop élevés, ils battent en retraite vers une meilleure position défensive.

Enveloppe de dragon **Soldat niveau 8**
Animé naturel (dragon, mort-vivant) de taille G 350 px

Initiative +8 **Sens** Perception +11 ; vision dans le noir
Pv 92 ; **péril** 46
CA 24 ; **Vigueur** 21, **Réflexes** 20, **Volonté** 19
Immunités maladie, poison ; **Résistances** nécrotique 10 ; **Vulnérabilités** radiant 10
VD 6, vol 4 ; cf. aussi *accrochage*

(+) **Morsure** (simple ; à volonté) ✦ **guérison ; acide, électricité, feu, froid** ou **poison**
Allonge 2 ; +15 contre CA ; 1d10 + 5 dégâts plus 1d6 dégâts d'acide, électricité, feu, froid ou poison (selon l'origine de l'enveloppe de dragon), et la cible est étreinte ; cf. aussi *accrochage*. Par ailleurs, la cible perd une récupération et l'enveloppe de dragon regagne 5 points de vie.

Accrochage (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique**
Vise une créature étreinte par l'enveloppe de dragon ; cette dernière se décale jusqu'à 3 cases avant ou après l'attaque, en tirant la cible avec elle ; 1d10 + 5 dégâts nécrotiques (pas de jet d'attaque nécessaire).

Souffle (simple ; recharge ⚄ ⚅)
Décharge de proximité 5 ; +13 contre Réflexes ; 3d8 + 5 dégâts d'acide, électricité, feu, froid ou poison (selon l'origine de l'enveloppe de dragon).

Flexibilité (interruption immédiate, quand l'enveloppe de dragon est censée être immobilisée, maîtrisée, poussée, tirée ou glissée ; à volonté)
L'enveloppe de dragon effectue un jet de sauvegarde. En cas de réussite, l'effet en question est annulé.

Rejeton enveloppe
Quand une enveloppe de dragon tue une créature draconique vivante, cette dernière est animée sous la forme d'une enveloppe de dragon douée de libre arbitre au début du tour de jeu suivant de sa créatrice.

Alignement non aligné **Langues** -

For 22 (+10)	**Dex** 14 (+6)	**Sag** 15 (+6)
Con 20 (+9)	**Int** 14 (+6)	**Cha** 13 (+5)

TACTIQUE DE L'ENVELOPPE DE DRAGON

Les enveloppes de dragon sont plus courageuses que les enveloppes abandonnées et préfèrent l'endurance à la vitesse. Ce monstre utilise les attaques *morsure* et *accrochage* pour s'occuper d'un adversaire précis. S'il est proche de plusieurs ennemis, il crache son *souffle*. Dès lors qu'il a réussi à jauger les forces de ses ennemis, il attaque les créatures qui lui paraissent les plus faibles ou qui semblent en mesure de le blesser, notamment les cogneurs et adversaires qui infligent des dégâts radiants.

Enveloppe de titan **Brute niveau 12**
Animé naturel (géant, mort-vivant) de taille G 700 px

Initiative +14 **Sens** Perception +9 ; vision dans le noir
Pv 149 ; **péril** 74
CA 24 ; **Vigueur** 24, **Réflexes** 26, **Volonté** 23
Immunités maladie, poison ; **Résistances** nécrotique 15
VD 7, escalade 7 ; cf. aussi *absorption de vie*

(+) **Étreinte nécrotique** (simple ; à volonté) ✦ **guérison, nécrotique**
Allonge 2 ; +15 contre CA ; 2d6 + 3 dégâts plus 5 dégâts nécrotiques, et la cible est étreinte ; cf. aussi *absorption de vie*. Par ailleurs, la cible perd une récupération et l'enveloppe de titan regagne 10 points de vie.

Absorption de vie (mineure 1/round ; à volonté) ✦ **guérison, nécrotique**
Vise une créature étreinte par l'enveloppe de titan ; cette dernière se décale jusqu'à 2 cases avant ou après l'attaque, en tirant la cible avec elle ; +13 contre Vigueur ; la cible perd une récupération et l'enveloppe de titan regagne 10 points de vie.

Flexibilité (interruption immédiate, quand l'enveloppe de titan est censée être immobilisée, maîtrisée, poussée, tirée ou glissée ; à volonté) L'enveloppe de titan effectue un jet de sauvegarde. En cas de réussite, l'effet en question est annulé et l'enveloppe de titan peut effectuer une attaque d'*étreinte nécrotique* au prix d'une action libre.

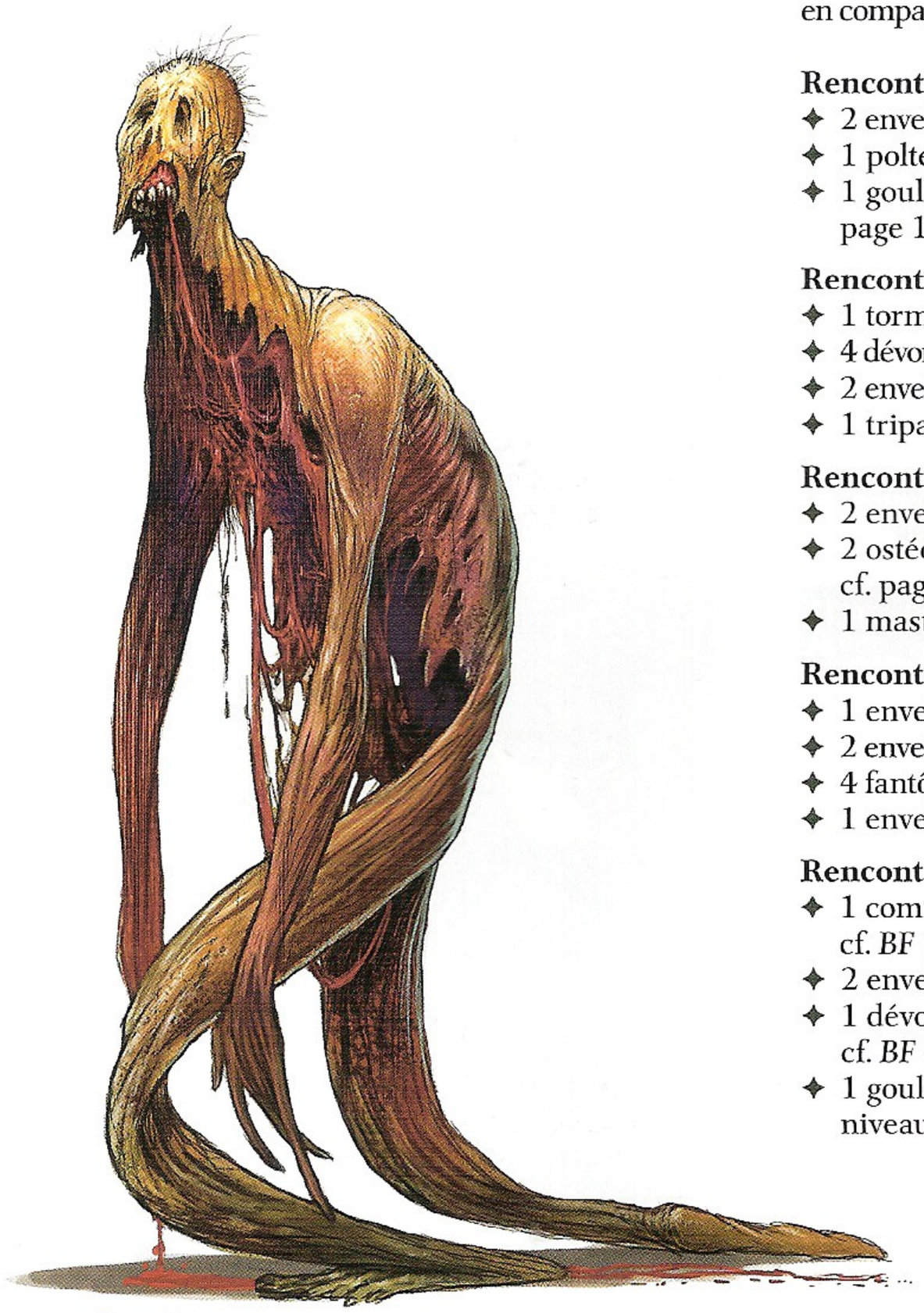
Rejeton enveloppe Quand une enveloppe de titan tue une créature humanoïde vivante de taille G, cette dernière est animée sous la forme d'une enveloppe de titan douée de libre arbitre au début du tour de jeu suivant de sa créatrice.

Alignement non aligné **Langues** -

For 18 (+10)	**Dex** 26 (+14)	**Sag** 16 (+9)
Con 19 (+10)	**Int** 11 (+6)	**Cha** 14 (+8)

Tactique de l'enveloppe de titan

Les tactiques de l'enveloppe de titan sont très limitées. La créature profite de sa rapidité pour se glisser jusqu'à un ennemi et l'attaque rapide au moyen d'*étreinte nécrotique*. Une fois la cible étreinte, elle enchaîne avec *absorption de vie*, dont elle se sert aussi longtemps que possible. Le monstre concentre rarement ses attaques sur une seule créature et s'appuie avant tout sur sa force pour vaincre ses adversaires.



SEAN MURRAY

Connaissance des enveloppes abandonnées

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Religion.

DD 15 : une créature vivante dépecée peut donner naissance à une enveloppe abandonnée. Un nécromancien ou une énergie nécrotique spontanée se charge ensuite d'animer la chair. Les enveloppes abandonnées ont une élasticité et une flexibilité incroyables, si bien qu'elles peuvent échapper à de nombreuses formes de coercition.

DD 18 : les enveloppes abandonnées se propagent en dépeçant à leur tour leurs victimes, avant de les assimiler et d'en faire de nouveaux monstres. Un spécimen peut ainsi donner vie à des milliers de congénères et produire une véritable armée de peaux animées.

DD 21 : il existe de nombreuses sortes d'enveloppes abandonnées, puisque chaque espèce de créature qui tombe sous les griffes d'un tel monstre peut en produire un nouveau type. Humains, géants et dragons sont les cibles les plus courantes de ces monstres.

Rencontres de groupe

Les enveloppes abandonnées apparaissent généralement en compagnie de congénères ou de créatures carnassières.

Rencontre de niveau 6 (1 250 px)
- 2 enveloppes abandonnées (francs-tireurs de niveau 6)
- 1 poltergeist (artilleur de niveau 6, cf. page 150)
- 1 goule nauséabonde (soldat d'élite de niveau 6, cf. page 156)

Rencontre de niveau 7 (1 550 px)
- 1 tormentille (soldat d'élite de niveau 7, cf. page 194)
- 4 dévoreurs de carcasses (sbires de niveau 5, cf. page 196)
- 2 enveloppes abandonnées (francs-tireurs de niveau 6)
- 1 tripailleux (brute de niveau 6, cf. page 170)

Rencontre de niveau 8 (1 750 px)
- 2 enveloppes de dragon (soldats de niveau 8)
- 2 ostéopèdes (francs-tireurs d'élite de niveau 8, cf. page 171)
- 1 mastodonte zombie (brute de niveau 8, cf. *BF* 275)

Rencontre de niveau 9 (2 150 px)
- 1 enveloppe de dragon (soldat de niveau 8)
- 2 enveloppes abandonnées (francs-tireurs de niveau 6)
- 4 fantômes serviles (sbires de niveau 11, cf. page 146)
- 1 enveloppe de titan (brute de niveau 12)

Rencontre de niveau 12 (3 500 px)
- 1 commandant nécrophage (soldat de niveau 12, cf. *BF* 196)
- 2 enveloppes de titan (brutes de niveau 12)
- 1 dévoreur viscéreux (contrôleur de niveau 12, cf. *BF* 64)
- 1 goule nauséabonde scélérate (soldat d'élite de niveau 12, cf. page 157)

FANTÔME

Pénétrés par de noires émotions et liés aux énergies de Gisombre, les fantômes parcourent les lieux hantés du monde et mènent une existence tourmentée.

Quand il est visible, le visage d'un tel monstre peut prendre bien des formes, d'une brume tournoyante à une armure ou des vêtements vides, en passant par une silhouette humanoïde évoquant l'apparence que l'esprit avait de son vivant.

Poltergeist **Artilleur niveau 6**
Humanoïde ombreux (mort-vivant) de taille M 250 px

Initiative +8 **Sens** Perception +6 ; vision dans le noir
Pv 42 ; **péril** 21
CA 18 ; **Vigueur** 17, **Réflexes** 18, **Volonté** 18
Immunités maladie, poison ; **Résistances** immatériel
VD vol 6 (stationnaire) ; déphasage ; cf. aussi *rejet violent*

Contact de l'esprit (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique**
+13 contre CA ; 1d6 + 6 dégâts nécrotiques.

Repoussade (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique**
Distance 10 ; +11 contre Réflexes ; 1d6 + 8 dégâts nécrotiques, et la cible est poussée de 3 cases.

Griffe cinétique (simple ; recharge ⚄ ⚅) ✦ **nécrotique**
Distance 10 ; +11 contre Vigueur ; 2d6 + 10 dégâts nécrotiques, puis la cible glisse de 5 cases et est maîtrisée (sauvegarde annule).

Rejet violent (interruption immédiate, quand un ennemi se déplace de manière à être adjacent au poltergeist ; rencontre) ✦ **nécrotique**
Le poltergeist se décale jusqu'à 1 case et utilise *repoussade* sur l'ennemi en question. Si l'attaque touche, la cible se retrouve à terre.

Alignement non aligné **Langues** commun
Compétences Discrétion +15
For 15 (+5) **Dex** 20 (+8) **Sag** 16 (+6)
Con 17 (+6) **Int** 13 (+4) **Cha** 20 (+8)

Tactique du poltergeist

Le poltergeist débute le combat en trouvant un perchoir d'où il utilise *griffe cinétique* et *repoussade*. Toutefois, ce monstre est lâche et bat en retraite si un ennemi l'attaque au corps à corps. Il va même jusqu'à fuir l'affrontement s'il a le sentiment de courir le risque d'être détruit.

Fantôme servile **Sbire niveau 11**
Humanoïde ombreux (mort-vivant) de taille M 150 px

Initiative +9 **Sens** Perception +6 ; vision dans le noir
Peur sans visage (terreur) aura 2 ; toute créature vivante qui débute son tour de jeu dans l'aura subit un -2 aux jets de sauvegarde jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.
Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire.
CA 26 ; **Vigueur** 24, **Réflexes** 22, **Volonté** 21
Immunités maladie, poison ; **Résistances** immatériel
VD vol 6 ; déphasage

Contact de l'esprit (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique**
+15 contre Réflexes ; 7 dégâts nécrotiques, ou 9 dégâts nécrotiques si la cible confère un avantage de combat au fantôme servile.

Alignement non aligné **Langues** commun
For 20 (+10) **Dex** 18 (+9) **Sag** 13 (+6)
Con 12 (+6) **Int** 13 (+6) **Cha** 9 (+4)

Tactique du fantôme servile

Quand le fantôme servile se bat au corps à corps, il cherche d'abord un adversaire touché par quelque effet préjudiciable. Il se rend alors jusqu'à lui et utilise *peur sans visage* pour affaiblir ses résistances.

Fantôme noyé **Artilleur niveau 11**
Humanoïde ombreux (mort-vivant) de taille M 600 px

Initiative +10 **Sens** Perception +7 ; vision dans le noir
Eau fantomatique aura 2 ; toute créature vivante qui débute son tour de jeu dans l'aura est ralentie jusqu'au début de son tour de jeu suivant.
Pv 60 ; **péril** 30
CA 24 ; **Vigueur** 21, **Réflexes** 24, **Volonté** 23
Immunités maladie, poison ; **Résistances** immatériel
VD 6, escalade 6 (pattes d'araignée) ; déphasage

Contact de l'esprit (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique**
+16 contre Réflexes ; 2d6 + 4 dégâts nécrotiques.

Transfiguration fantastique (simple ; recharge ⚄ ⚅) ✦ **psychique**
Distance 5 ; +16 contre Volonté ; 3d6 + 8 dégâts psychiques, et les traits de la cible semblent se déformer. *Attaque secondaire (psychique, regard) :* explosion de proximité 3 ; vise les ennemis situés dans un rayon de 3 cases de la cible principale ; +14 contre Volonté ; la cible subit 5 dégâts psychiques continus et est hébétée (sauvegarde annule les deux).

Émanation vengeresse (simple ; à volonté) ✦ **psychique**
Distance 5 ; +16 contre Volonté ; 2d6 + 6 dégâts psychiques.

Alignement non aligné **Langues** commun
Compétences Discrétion +15
For 15 (+7) **Dex** 21 (+10) **Sag** 14 (+7)
Con 13 (+6) **Int** 10 (+5) **Cha** 18 (+9)

AMANDA SARTOR

Tactique du fantôme noyé

Le fantôme noyé profite de sa VD d'escalade pour grimper à un mur ou plafond et ainsi se tenir à distance de tout corps à corps. Il utilise *transfiguration fantastique* dès que possible, se rabattant toutefois sur *émanation vengeresse* en attendant que le pouvoir se recharge. Il utilise également *eau fantomatique* pour ralentir les ennemis les plus proches.

Fantôme malicieux **Chasseur niveau 13**
Humanoïde ombreux (mort-vivant) de taille P 800 px

Initiative +14 **Sens** Perception +13 ; vision dans le noir
Pv 72 ; **péril** 36
CA 27 ; **Vigueur** 23, **Réflexes** 25, **Volonté** 26 (+2 à toutes les défenses avec *avancée inexorable*)
Immunités maladie, poison ; **Résistances** immatériel
VD vol 6 (stationnaire) ; déphasage

Contact de l'esprit (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique**
+16 (+18 avec *avancée inexorable*) contre Réflexes ; 2d8 + 4 dégâts nécrotiques.

Malice perforante (simple ; à volonté) ✦ **psychique**
Distance 5 ; +16 (+18 avec *avancée inexorable*) contre Volonté ; 2d8 + 4 dégâts psychiques, et la cible est ralentie (sauvegarde annule).

Souffle d'encre (simple ; recharge ⚄ ⚅) ✦ **nécrotique**
Décharge de proximité 5 ; +15 (+17 avec *avancée inexorable*) contre Vigueur ; 2d8 + 4 dégâts nécrotiques, puis la cible subit 10 dégâts nécrotiques continus et est immobilisée (sauvegarde annule les deux).

Avancée inexorable
Quand un fantôme malicieux utilise déphasage pour passer au travers d'obstacles, il bénéficie d'un +2 aux jets d'attaques et à toutes les défenses, et ses attaques à distance et attaques de corps à corps infligent 1d6 dégâts supplémentaires jusqu'au début de son tour de jeu suivant.

Alignement non aligné **Langues** commun
Compétences Discrétion +18

For 14 (+8)	**Dex** 24 (+13)	**Sag** 14 (+8)
Con 19 (+10)	**Int** 10 (+6)	**Cha** 25 (+13)

Tactique du fantôme malicieux

Les fantômes malicieux aiment se dissimuler dans les couloirs, catacombes et autres zones labyrinthiques. En règle générale, ils attaquent en déphasant au travers d'un obstacle, utilisant *malice perforante* ou *souffle d'encre* avant de filer en traversant un nouvel obstacle à son tour de jeu suivant. Cette stratégie lui permet de profiter des avantages d'*avancée inexorable* chaque fois qu'il attaque. Enfin, il ne combat réellement au corps à corps qu'en dernier ressort.

Fantôme aux aguets **Soldat niveau 15**
Humanoïde ombreux (mort-vivant) de taille M 1 200 px

Initiative +11 **Sens** Perception +18 ; vision dans le noir
Pv 104 ; **péril** 52
CA 31 ; **Vigueur** 26, **Réflexes** 26, **Volonté** 28
Immunités maladie, poison ; **Résistances** immatériel
VD vol 6 (stationnaire) ; déphasage ; cf. aussi *marque attirante*

Épée spectrale (simple ; à volonté) ✦ **psychique**
+22 contre CA ; 2d8 + 7 dégâts psychiques, et la cible est marquée (sauvegarde annule).

Arbalète spectrale (simple ; à volonté) ✦ **psychique**
Distance 15 ; +22 contre CA ; 2d8 + 7 dégâts psychiques, et la cible est marquée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du fantôme aux aguets.

Marque immobilisante (mineure 1/round ; à volonté) ✦ **psychique**
Explosion de proximité 5 ; vise chaque créature marquée par le fantôme aux aguets ; +20 contre Volonté ; la cible subit 10 dégâts psychiques continus et est immobilisée (sauvegarde annule les deux). *Échec :* pas de dégâts continus, et la cible est ralentie (et non immobilisée) jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du fantôme aux aguets.

Marque attirante (mouvement ; recharge ⚄ ⚅)
Le fantôme aux aguets se téléporte jusqu'à 10 cases dans une case adjacente à un ennemi qu'il a marqué.

Alignement non aligné **Langues** commun

For 15 (+9)	**Dex** 20 (+12)	**Sag** 23 (+13)
Con 20 (+12)	**Int** 16 (+10)	**Cha** 15 (+9)

Tactique du fantôme aux aguets

Le fantôme aux aguets combat avec *arbalète spectrale* jusqu'à ce que ses adversaires l'attaquent au corps à corps, moment auquel il dégaine son *épée spectrale*. Il use de déphasage pour trouver une position avantageuse tout en clouant ses ennemis sur place au moyen de *marque immobilisante*.

Esprit courroucé **Soldat niveau 17**
Humanoïde ombreux (mort-vivant) de taille M 1 600 px

Initiative +11 **Sens** Perception +12 ; vision dans le noir
Pv 111 ; **péril** 55
CA 33 ; **Vigueur** 27, **Réflexes** 29, **Volonté** 30
Immunités maladie, poison ; **Résistances** immatériel
VD vol 6 (stationnaire) ; déphasage

Épée gémissante (simple ; à volonté) ✦ **psychique**
+24 contre CA ; 2d8 + 7 dégâts psychiques, et la cible est marquée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de l'esprit courroucé.

Tête explosive (simple ; recharge ⚄ ⚅) ✦ **nécrotique, terreur**
L'esprit courroucé matérialise ce qui ressemble fort à sa tête décapitée auréolée de flammes et la jette vers ses adversaires : explosion de zone 2 à 10 cases ou moins ; +21 contre Vigueur ; 3d10 + 7 dégâts nécrotiques, puis la cible est immobilisée et marquée (sauvegarde annule les deux). *Échec :* demi-dégâts, et la cible est marquée (et non immobilisée).

Défi ardent (réaction immédiate, quand un ennemi marqué par l'esprit courroucé effectue une attaque qui ne le prend pas pour cible ; à volonté) ✦ **psychique**
L'ennemi en question subit 10 dégâts psychiques continus et est hébété (sauvegarde annule).

Alignement mauvais **Langues** commun

For 16 (+11)	**Dex** 17 (+11)	**Sag** 18 (+12)
Con 15 (+10)	**Int** 22 (+14)	**Cha** 24 (+15)

Tactique de l'esprit courroucé

L'esprit courroucé déphase au travers d'un mur ou de quelque autre obstacle dans le but de surprendre ses adversaires. Il entame les hostilités avec sa *tête explosive* avant de se rapprocher et de se servir d'*épée gémissante*. Rapidement, il tente de marquer un maximum de combattants ennemis pour augmenter ses chances d'utiliser *défi ardent*.

Visiteur des ténèbres **Soldat d'élite niveau 19**
Animé ombreux (mort-vivant) de taille G 4 800 px

Initiative +13 **Sens** Perception +16 ; vision dans le noir
Pv 253 ; **péril** 126 ; cf. aussi *tempête spirituelle*
CA 33 ; **Vigueur** 33, **Réflexes** 28, **Volonté** 33
Immunités maladie, poison ; **Résistances** immatériel
Jets de sauvegarde +2
VD vol 8 (stationnaire) ; déphasage
Points d'action 1

Morsure spirituelle (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique, psychique**
Allonge 2 ; +23 contre CA ; 1d10 + 7 dégâts nécrotiques, et 10 dégâts psychiques continus (sauvegarde annule).

Double morsure (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique, psychique**
Le visiteur des ténèbres effectue deux attaques de *morsure spirituelle*.

Vol d'essence (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique, psychique**
Allonge 2 ; vise une créature marquée par le visiteur des ténèbres ; +22 contre Vigueur ; 1d10 +9 dégâts nécrotiques, et 5 dégâts psychiques continus (sauvegarde annule). *Premier jet de sauvegarde raté :* la cible subit 5 dégâts psychiques continus et est affaiblie (sauvegarde annule les deux). *Second jet de sauvegarde raté :* la cible subit 10 dégâts psychiques continus et est étourdie au lieu d'être affaiblie (sauvegarde annule les deux).

Avantage de terreur (mineure 1/round ; à volonté) ✦ **terreur**
Explosion de proximité 10 ; vise une créature ; la cible est marquée et confère un avantage de combat au visiteur des ténèbres (sauvegarde annule) ; cf. aussi *vol d'essence*.

Tempête spirituelle (libre, quand le visiteur des ténèbres est en péril pour la première fois ; rencontre) ✦ **nécrotique, psychique**
Explosion de proximité 2 ; +22 contre Réflexes ; 1d10 + 9 dégâts psychiques plus 1d10 + 9 dégâts nécrotiques. Par ailleurs, une cible qui confère un avantage de combat au visiteur des ténèbres subit 5 dégâts psychiques continus et 5 dégâts nécrotiques continus (sauvegarde annule les deux).

Alignement chaotique mauvais **Langues** commun
For 24 (+16) **Dex** 18 (+13) **Sag** 24 (+16)
Con 21 (+14) **Int** 10 (+9) **Cha** 25 (+16)

Tactique du visiteur des ténèbres

Au début de chaque tour de jeu, le visiteur des ténèbres vise un ennemi avec *avantage de terreur* et attaque ensuite les créatures marquées avec *double morsure* ou *vol d'essence*. Le monstre reste près d'une cible qui lui confère un avantage de combat grâce à *avantage de terreur* afin qu'une fois en péril, il tire le maximum de *tempête spirituelle*.

Esprit de famine **Brute niveau 21**
Humanoïde ombreux (mort-vivant) de taille G 3 200 px

Initiative +12 **Sens** Perception +16 ; vision dans le noir
Mâchoire béante aura 6 ; toute créature vivante qui débute son tour de jeu dans l'aura est tirée de 1 case.
Pv 167 ; **péril** 83 ; cf. aussi *engloutissement*
CA 33 ; **Vigueur** 34, **Réflexes** 32, **Volonté** 33
Immunités maladie, poison ; **Résistances** immatériel
VD 4 ; déphasage

Griffes perforantes (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique**
Main libre nécessaire ; allonge 2 ; +24 contre CA ; 3d8 + 8 dégâts nécrotiques, et la cible est étreinte.

Engloutissement (simple ; à volonté) ✦ **acide, nécrotique**
Vise une créature étreinte par l'esprit de famine ; +24 contre CA ; 2d8 + 4 dégâts nécrotiques, et la cible est engloutie. Elle entre alors dans l'espace de l'esprit de famine, disparaît et n'a plus de ligne d'effet. Elle subit 10 dégâts d'acide continus, puis est étourdie et immobilisée (sauvegarde annule tous). Le monstre gagne régénération 10 tant que la cible est engloutie.

Si la cible parvient à se sauvegarder, elle n'est plus engloutie. Elle réapparaît alors dans une case inoccupée de son choix adjacente à l'esprit. Si l'esprit est tué, une cible engloutie ne l'est plus et réapparaît dans une case précédemment occupée par le monstre. Un tel esprit ne peut avoir qu'une créature engloutie à la fois.

Alignement mauvais **Langues** commun
For 26 (+18) **Dex** 14 (+12) **Sag** 23 (+16)
Con 19 (+14) **Int** 22 (+16) **Cha** 17 (+13)

Tactique de l'esprit de famine

Les esprits de famine montent des embuscades et tentent de venir au corps à corps au plus tôt. Un tel monstre utilise *griffes perforantes* pour étreindre une cible avant de se tourner vers *engloutissement*. Il tente ensuite d'étreindre de nouveaux adversaires, même s'il a déjà englouti une cible. Dès qu'une créature parvient à s'échapper, il en engloutit une autre.

Connaissance des fantômes

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Religion.

DD 14 : le poltergeist prend d'abord la forme d'une volute tourbillonnante de brume et de poussière. Sa forme se précisant, il devient rapidement évident qu'il a une silhouette vaguement humanoïde. Souvent, les poltergeists sont à l'origine de sons inexplicables, qu'il s'agisse de bruits de pas, de raclements contre les murs ou de musique surnaturelle. Aussi inoffensifs puissent-ils paraître, ces sons laissent parfois place à des phénomènes dangereux, qu'il s'agisse d'objets volants ou d'attaques physiques.

DD 22 : les fantômes serviles sont des esprits translucides au pas traînant et au visage indistinct. Ce type d'esprit apparaît quand un serviteur ou domestique meurt en des circonstances ignobles en raison des actes de son maître. Une telle mort est généralement le fruit d'une trahison ou d'une négligence de la part du maître. Ne sachant qu'obéir, ces fantômes cherchent alors un nouveau maître.

Les fantômes noyés sont les esprits de ceux qui sont emportés par les flots. Ils sont particulièrement jaloux des vivants et tentent de se venger de tous les humanoïdes dont ils croisent la route. Ils ne volent pas, mais grimpent aux murs et rampent aux plafonds. Il est possible d'offrir le repos à un tel esprit en retrouvant et en inhumant son corps gonflé ou en ramenant son assassin devant la justice s'il n'est pas mort par accident. Toutefois, il prend habituellement ombrage de ce genre d'action et pourchasse alors son bienfaiteur présumé.

Les fantômes malicieux sont des apparitions enfantines à la peau grise et aux grands yeux d'un noir d'encre. S'ils ont tout l'air de marcher ou courir lorsqu'ils se déplacent, ils flottent en réalité au-dessus du sol. Ce type d'esprit naît d'enfants morts de peur ou seuls. Enragé que nul n'ait pu le sauver, le fantôme de l'enfant développe une malice sans borne. S'il fait mine de vouloir négocier, ce n'est que pour mieux nuire par la suite.

DD 27 : un fantôme aux aguets se manifeste sous la forme d'une armure vide à moitié translucide qui porte des armes spectrales. Ces fantômes sont les esprits de gardes tués dans l'exercice de leur fonction et n'ayant su défendre leurs protégés. Ils reprennent

alors le rôle qu'ils jouaient de leur vivant ou se rendent près d'un autre trésor ou endroit ayant besoin d'eux. Le fait de tuer un fantôme aux aguets ne le dissipe que temporairement. Un an après sa destruction, il réapparaît sur le site de sa toute première mort. Ce type d'esprit peut coopérer avec les vivants si on l'aide à racheter ses fautes.

L'esprit courroucé porte une armure élaborée qui a tout l'air transparente, au moins en partie, quand la créature est exposée à une lumière vive. En combat, son arme produit des cris aigus et tourmentés. Il s'agit d'une créature acéphale, manifestation d'une colère terrible. Ce fantôme se manifeste quand un individu violent meurt en proie à une colère terrible. Il cherche alors les conflits et se jette dans tout affrontement qui s'offre à lui, massacrant alors tout ce qui se trouve sur son chemin. Véritable incarnation de la colère, il est difficile de négocier avec lui. Toutefois, il est possible d'attirer son attention au moyen de renseignements liés à une guerre ou un conflit qui lui permettrait de se laisser libre cours à la colère.

Le visiteur des ténèbres est le fruit des esprits de dizaines de victimes mortes ensemble de terreur et il cherche à attirer toujours plus de créatures dans son existence infernale marquée du sceau de l'effroi. Cet amalgame spirituel prend la forme d'un petit banc de brume sombre et bouillonnante qui renferme des dizaines de visages humanoïdes poussant des hurlements silencieux.

DD 29 : les esprits de famine prennent la forme d'humanoïdes grotesques. Ils ont une mâchoire distendue et on les qualifie parfois de fantômes affamés. Les esprits de famine sont les restes spectraux de gens qui ont sensiblement réduit leur espérance de vie en sombrant dans la gloutonnerie, qui ont accumulé des réserves de nourriture pendant que d'autres mouraient de faim, ou qui sont eux-mêmes morts d'inanition. Ces esprits cherchent avant tout à dévorer les vivants. Leur énorme bedaine ectoplasmique transforme la viande, le sang et les os en énergie nécrotique dont ils s'alimentent. Seule la promesse d'une importante quantité de viande permettra de négocier avec un esprit de famine. Quand bien même, mieux vaut que les choses ne traînent pas trop car le monstre a généralement du mal à se concentrer tant la chair du négociateur dégagent d'appétissants effluves.

Rencontres de groupe

Les fantômes s'attirent et se regroupent en meutes qui pourchassent les vivants. Toutefois, il leur arrive de tolérer la présence de telles créatures parmi eux.

Rencontre de niveau 10 (2 800 px)
- 2 fantômes noyés (artilleurs de niveau 11)
- 6 fantômes serviles (sbires de niveau 11)
- 1 fantôme gémissant (contrôleur de niveau 12)

Rencontre de niveau 16 (7 200 px)
- 1 fantôme malicieux (chasseur de niveau 13)
- 4 fantômes aux aguets (soldats de niveau 15)
- 1 esprit courroucé (soldat de niveau 17)

Rencontre de niveau 20 (14 400 px)
- 1 visiteur des ténèbres (soldat d'élite de niveau 19)
- 2 esprits de famine (brutes de niveau 21)
- 1 tourmenteur fomorian (contrôleur d'élite de niveau 19, cf. *BF* 118)

DAARKEN

FAUCHEUR

LES FAUCHEURS SONT DES MONSTRES ENCAPUCHONNÉS qui manient la faux et obéissent aux ordres de Vecna et de ses serviteurs. Ces horreurs sont envoyées dans le monde entier dans le but de moissonner des âmes qui serviront ensuite dans le cadre de rituels impies.

Faucheur **Chasseur niveau 9**
Humanoïde ombreux (mort-vivant) de taille M 400 px
Initiative +11 **Sens** Perception +6 ; vision dans le noir
Pv 77 ; **péril** 38
CA 23 ; **Vigueur** 21, **Réflexes** 20, **Volonté** 19
Immunités maladie, poison ; **Résistances** nécrotique 10 ; cf. aussi *fauchaison évanescente* ; **Vulnérabilités** radiant 5
VD 5 ; cf. aussi *fauchaison évanescente*

Faux (simple ; à volonté) ✦ **arme, nécrotique**
+14 contre CA ; 2d4 + 6 dégâts nécrotiques.

Fauchage évanescent (simple ; à volonté) ✦ **arme, nécrotique, téléportation**
Le faucheur effectue une attaque de faux et se téléporte jusqu'à 5 cases. Il devient immatériel et gagne déphasage jusqu'au début de son tour de jeu suivant.

Œil de la mort imminente (mineure 1/round ; à volonté) ✦ **psychique, regard, terreur**
Explosion de proximité 3 ; vise une créature ; +12 contre Volonté ; la cible subit 10 dégâts psychiques si elle attaque le faucheur (sauvegarde annule).

Alignement mauvais **Langues** commun
Compétences Intimidation +9
For 18 (+8) **Dex** 16 (+7) **Sag** 15 (+6)
Con 17 (+7) **Int** 13 (+5) **Cha** 11 (+4)
Équipement robe, faux

TACTIQUE DU FAUCHEUR

Le faucheur fond sur sa victime en utilisant *fauchage évanescent*. En combat, il ôte sa capuche et dévoile son visage sinistre. À chaque round, il utilise *œil de la mort imminente* sur un adversaire proche. Ces monstres sont de fidèles serviteurs de Vecna et de ses disciples, et obéissent donc aux ordres de leur maître, même s'ils ont toutes les chances d'être submergés et détruits.

Faucheur entropique **Chasseur d'élite niveau 15**
Humanoïde ombreux (mort-vivant) de taille M 2 400 px
Initiative +15 **Sens** Perception +10 ; vision dans le noir
Pv 232 ; **péril** 116
Régénération 10 (si le faucheur entropique subit des dégâts radiants, sa régénération ne fonctionne pas jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant)
CA 31 ; **Vigueur** 29, **Réflexes** 29, **Volonté** 27
Immunités maladie, poison ; **Résistances** nécrotique 10
Vulnérabilités radiant 5
Jets de sauvegarde +2
VD 6
Points d'action 1

Faux sépulcrale (simple ; à volonté) ✦ **arme, nécrotique**
Allonge 2 ; +20 contre CA ; 4d4 + 5 dégâts nécrotiques.

Assaut entropique (simple ; à volonté) ✦ **arme, nécrotique, psychique**
Faux nécessaire ; explosion de proximité 2 ; 4d4 + 5 dégâts nécrotiques, et la cible est hébétée (sauvegarde annule).
Premier jet de sauvegarde raté : la cible est en fait étourdie (sauvegarde annule). *Deuxième jet de sauvegarde raté :* la cible subit 10 dégâts psychiques continus et est étourdie (sauvegarde annule les deux).

Œil de la mort imminente (mineure 1/round ; à volonté) ✦ **psychique, regard, terreur**
Explosion de proximité 3 ; vise une créature ; +18 contre Volonté ; la cible subit 10 dégâts psychiques si elle attaque le faucheur entropique (sauvegarde annule).

Disparition du néant (simple ; à volonté)
Le faucheur entropique disparaît, annulant sa ligne de mire et sa ligne d'effet avec toutes les créatures. Au début de son tour de jeu suivant, il réapparaît dans une case située dans un rayon de 5 cases de la dernière case occupée au moment où il a utilisé ce pouvoir.

Alignement mauvais **Langues** commun
Compétences Intimidation +14
For 23 (+13) **Dex** 18 (+11) **Sag** 17 (+10)
Con 20 (+12) **Int** 16 (+10) **Cha** 14 (+9)
Équipement robe, faux

TACTIQUE DU FAUCHEUR ENTROPIQUE

Le faucheur entropique s'évanouit et réapparaît en utilisant *disparition du néant* lorsqu'il s'approche de ses adversaires. Il profite de ce pouvoir pour se positionner parmi ses ennemis, pour recourir ensuite à *assaut entropique* et *œil de la mort imminente*. Après un premier tour de jeu au cours duquel il attaque, il se replie avec *disparition du néant*. S'il se sent sérieusement menacé, le monstre attaque et dépense un point d'action pour utiliser aussitôt *disparition du néant*.

ANTHONY WATERS

Faucheur répugnant **Soldat d'élite (meneur) niveau 23**
Humanoïde ombreux (mort-vivant) de taille G 10 200 px

Initiative +18 **Sens** Perception +14 ; vision dans le noir
Aura de ruine aura 5 ; les attaques de corps à corps des alliés pris dans l'aura infligent 1d6 dégâts nécrotiques supplémentaires.
Pv 424 ; **péril** 212
Régénération 15 (si le faucheur répugnant subit des dégâts radiants, sa régénération ne fonctionne pas jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant)
CA 40 ; **Vigueur** 37, **Réflexes** 34, **Volonté** 36
Immunités maladie, poison, terreur ; **Résistances** nécrotique 10 ; cf. aussi *fantasme sépulcral* ; **Vulnérabilités** radiant 10
Jets de sauvegarde +2
VD 8, vol 12 (stationnaire)
Points d'action 1

Serpe répugnante (simple ; à volonté) ✦ **arme, nécrotique**
Allonge 2 ; +30 contre CA ; 3d6 + 8 dégâts nécrotiques.

Charge haineuse (simple ; utilisable uniquement quand le faucheur charge ; à volonté) ✦ **arme, nécrotique**
Serpe nécessaire ; +30 contre CA ; 3d6 + 8 dégâts nécrotiques, puis la cible se retrouve à terre et est immobilisée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du faucheur.

Fendoir de haine (simple ; à volonté) ✦ **arme, nécrotique**
Serpe nécessaire ; explosion de proximité 2 ; +28 contre CA ; 6d6 + 8 dégâts nécrotiques.

Soif de sang
Quand un faucheur répugnant met un ennemi en péril, l'un des alliés du monstre peut effectuer une attaque de base de corps à corps contre l'ennemi en question au prix d'une action libre.

Fantasme sépulcral (interruption immédiate, quand le faucheur est censé subir des dégâts ; recharge ⚄ ⚅)
Le faucheur répugnant devient immatériel jusqu'à ce qu'il attaque ou jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Alignement mauvais **Langues** commun
Compétences Intimidation +23

For 27 (+19)	**Dex** 21 (+16)	**Sag** 16 (+14)
Con 20 (+16)	**Int** 18 (+15)	**Cha** 24 (+18)

Équipement robe, serpe

Tactique du faucheur répugnant

Le faucheur répugnant (parfois surnommé héraut de haine) ne perd pas son temps quand il s'agit d'engager ses adversaires. Il ouvre les hostilités avec *charge haineuse* et fonce donc droit sur ses ennemis. À son tour de jeu suivant, il prend place parmi ses ennemis et utilise *fendoir de haine*. Si la créature trouve une position optimale pour porter son attaque, elle dépense un point d'action pour la répéter. Habituellement, ce monstre combat en compagnie d'un franc-tireur, d'une brute ou d'un autre soldat afin que ses alliés bénéficient d'*aura de ruine* et *soif de sang*.

Connaissance des faucheurs

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Religion.

DD 15 : les gens voient les faucheurs comme des incarnations de la mort qui accompagnent les âmes en Gisombre, mais leur véritable nature est plus funeste encore. En effet, ces monstres sont les serviteurs de Vecna. Le dieu et ses disciples les chargent en réalité de réunir des âmes destinées à des rituels impies.

DD 20 : les faucheurs sont de piètres imitations des sanglotains de Reine Corneille. Bien que Vecna n'ait pas totalement réussi à copier ces puissants serviteurs, il a toutefois trouvé un bon usage aux faucheurs. Beaucoup sont également au service de seigneurs démons (notamment Orcus), qui s'en servent dans le même but que Vecna.

DD 25 : le faucheur répugnant est le plus formidable représentant de son espèce. Ce monstre moissonne les âmes des créatures les plus puissantes, mais certains protègent aussi de redoutables morts-vivants.

DD 30 : Reine Corneille méprise les faucheurs et charge ses sanglotains ainsi que de puissants serviteurs de les éradiquer. Ses disciples sont même connus pour récompenser ceux qui les débarrassent de telles horreurs.

Rencontres de groupe

Les faucheurs accompagnent rarement des créatures vivantes et préfèrent les créatures dénuées d'âme qui partagent leurs desseins. Ceux qui sont au service de démons apparaissent parfois au beau milieu d'élémentaires.

Rencontre de niveau 9 (2 100 px)
- 2 faucheurs (chasseurs de niveau 9)
- 1 muse vampirique (contrôleur d'élite de niveau 10, cf. page 192)
- 2 âmes-en-peine des vortex (soldats de niveau 9, cf. page 132)

Rencontre de niveau 14 (5 000 px)
- 2 anges batailleurs (francs-tireurs de niveau 15, cf. *BF* 16)
- 1 faucheur entropique (chasseur d'élite de niveau 15)
- 1 fantôme aux aguets (soldat de niveau 15, cf. page 147)

Rencontre de niveau 14 (5 100 px)
- 1 faucheur entropique (chasseur d'élite de niveau 15)
- 2 âmes-en-peine du néant (brutes de niveau 14, cf. page 133)
- 1 fantôme gémissant (contrôleur de niveau 22, cf. *BF* 113)

Rencontre de niveau 23 (24 600 px)
- 1 faucheur répugnant (soldat d'élite de niveau 23)
- 1 fiélon sanguin (soldat de niveau 23, cf. *BF* 11)
- 2 spectres du néant (chasseurs de niveau 23, cf. *BF* 246)

Rencontre de niveau 23 (27 300 px)
- 1 faucheur répugnant (soldat d'élite de niveau 23)
- 1 aspect de Vecna (contrôleur d'élite de niveau 25, cf. page 213)
- 1 spectre du néant (chasseur de niveau 23, cf. *BF* 246)

FAUCHEUR BLÊME

JALOUX DES VIVANTS ET ASSOIFFÉS DE SANG, les faucheurs blêmes sont des prédateurs morts-vivants qui oscillent entre matière et immatérialité. Beaucoup hantent les lieux de leur mort et tentent d'attirer les vivants vers leur fin. Bien que la plupart soient dénués d'âme, ils se montrent plus intelligents que la majorité des morts-vivants.

Faucheur blême servile **Sbire niveau 6**
Humanoïde ombreux (mort-vivant) de taille M 63 px

Initiative +4 **Sens** Perception +3 ; vision dans le noir
Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire.
CA 20 ; **Vigueur** 18, **Réflexes** 20, **Volonté** 21
Immunités maladie, poison ; **Résistances** nécrotique 10
VD 6 ; déphasage

(+) **Crinière mortelle** (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique**
Allonge 2 ; +11 contre CA ; 5 dégâts nécrotiques, et si une autre attaque de *crinière mortelle* a touché la cible depuis la fin de son tour de jeu précédent, la créature est immobilisée jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Absorption de sang (simple ; se recharge quand une créature adjacente tombe en péril)
Allonge 2 ; vise une créature immobilisée ; +9 contre Vigueur ; la cible perd une récupération.

Image de vie (simple ; rencontre) ✦ **illusion**
Le faucheur blême prend l'apparence d'un humanoïde vivant jusqu'à ce qu'il attaque ou soit touché par une attaque.

Alignement mauvais **Langues** commun
Compétences Discrétion +9
For 7 (+1) **Dex** 13 (+4) **Sag** 10 (+3)
Con 14 (+5) **Int** 10 (+3) **Cha** 16 (+6)

TACTIQUE DU FAUCHEUR BLÊME SERVILE

Ces faucheurs blêmes suivent leur proie jusqu'à ce qu'ils aient une bonne occasion d'attaquer. Ils profitent ensuite de leur allonge et de leurs pouvoirs d'immobilisation pour adopter une position défensive tout en frappant leurs adversaires.

Faucheur blême **Chasseur niveau 5**
Humanoïde ombreux (mort-vivant) de taille M 200 px

Initiative +9 **Sens** Perception +7 ; vision dans le noir
Pv 49 ; **péril** 24
CA 19 ; **Vigueur** 16, **Réflexes** 17, **Volonté** 18
Immunités maladie, poison ; **Résistances** nécrotique 10 ; cf. aussi *transformation immatérielle* ; **Vulnérabilités** radiant (si le faucheur blême subit des dégâts radiants, il ne peut pas utiliser *transformation immatérielle* jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant)
VD 6 ; cf. aussi *transformation immatérielle*

(+) **Crinière mortelle** (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique**
Allonge 2 ; +10 contre CA ; 1d8 + 6 dégâts nécrotiques.

Absorption de sang (simple ; se recharge quand une créature adjacente tombe en péril) ✦ **guérison**
Avantage de combat nécessaire contre la cible ; allonge 2 ; +8 contre Vigueur ; 2d12 + 6 dégâts, puis la cible perd une récupération et est affaiblie (sauvegarde annule). Par ailleurs, le faucheur blême regagne 12 points de vie.

Image de vie (simple ; rencontre) ✦ **illusion**
Le faucheur blême prend l'apparence d'un humanoïde vivant jusqu'à ce qu'il attaque ou soit touché par une attaque.

Transformation immatérielle (mineure ; à volonté) ✦ **métamorphose**
Le faucheur blême devient immatériel et gagne vol 6 (stationnaire) et déphasage jusqu'à ce qu'il attaque ou soit hébété, étourdi ou inconscient.

Alignement mauvais **Langues** commun
Compétences Discrétion +10
For 6 (+0) **Dex** 16 (+5) **Sag** 10 (+2)
Con 13 (+3) **Int** 10 (+2) **Cha** 17 (+5)

TACTIQUE DU FAUCHEUR BLÊME

Les faucheurs blêmes sont des combattants sournois qui deviennent immatériels quand ils se déplacent sur le champ de bataille. Ils poussent leurs adversaires à leur porter des attaques inoffensives avant de redevenir matériels. Quand un tel monstre est grièvement blessé, il tente de fuir en déphasant au travers d'un mur. En règle générale, il compte sur *absorption de sang* pour récupérer.

Faucheur blême seigneurial **Contrôleur d'élite niveau 8**
Humanoïde ombreux (mort-vivant) de taille M 700 px

Initiative +7 **Sens** Perception +10 ; vision dans le noir
Pv 119 ; **péril** 59
CA 24 ; **Vigueur** 18, **Réflexes** 22, **Volonté** 23
Immunités maladie, poison ; **Résistances** nécrotique 10 ; cf. aussi *transformation immatérielle* ; **Vulnérabilités** radiant 10
Jets de sauvegarde +2
VD 6 ; cf. aussi *transformation immatérielle*
Points d'action 1

(+) **Crinière mortelle** (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique**
Allonge 2 ; +13 contre CA ; 2d6 + 6 dégâts nécrotiques.

Regard immobilisant (mineure ; rencontre) ✦ **charme, regard**
Distance 10 ; +12 contre Volonté ; la cible est dominée (sauvegarde annule).

Absorption de sang (simple ; se recharge quand une créature adjacente tombe en péril) ✦ **guérison**
Avantage de combat nécessaire contre la cible ; allonge 2 ; +11 contre Vigueur ; 2d12 + 8 dégâts, puis la cible perd une récupération et est affaiblie (sauvegarde annule). Par ailleurs, le faucheur blême regagne 29 points de vie.

Hurlement terrifiant (simple ; rencontre) ✦ **psychique, terreur**
Explosion de proximité 5 ; vise les ennemis ; +12 contre Volonté ; 2d8 + 3 dégâts psychiques, et la cible est immobilisée (sauvegarde annule).

Image de vie (simple ; rencontre) ✦ **illusion**
Le faucheur blême seigneurial prend l'apparence d'un humanoïde vivant jusqu'à ce qu'il attaque ou soit touché par une attaque.

Transformation immatérielle (mineure ; à volonté) ✦ **métamorphose**
Le faucheur blême seigneurial devient immatériel et gagne vol 8 (stationnaire) et déphasage jusqu'à ce qu'il attaque ou soit étourdi ou inconscient.

Alignement mauvais **Langues** commun
Compétences Bluff +13, Diplomatie +13, Discrétion +12, Intimidation +13
For 8 (+3) **Dex** 17 (+7) **Sag** 12 (+5)
Con 13 (+5) **Int** 14 (+6) **Cha** 19 (+8)

TACTIQUE DU FAUCHEUR BLÊME SEIGNEURIAL

Les faucheurs blêmes seigneuriaux sont des adversaires *astucieux et fourbes qui adorent se jouer des vivants* avant de les dévorer. Un tel monstre utilise *image de vie* et *regard immobilisant* pour attirer sa proie en un lieu isolé où il pourra la vider de son sang. Au combat, il utilise *hurlement terrifiant* pour immobiliser ses adversaires. La créature recourt ensuite à

transformation immatérielle pour se déplacer en toute sécurité sur le champ de bataille tout en tentant de jouir d'un avantage de combat pour se servir d'*absorption de sang*.

Connaissance des faucheurs blêmes

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Religion.

DD 14 : les faucheurs blêmes sont les esprits morts-vivants d'humanoïdes tués parce qu'ils ont trahi une personne ou organisation qui leur faisait confiance ou comptait sur eux. Dans la mort, ce sont des créatures courroucées et maudites qui tentent de trahir et duper les vivants.

DD 19 : les faucheurs pâles se déguisent pour avoir l'apparence qui était la leur de leur vivant, mais ils ne sont que partiellement matériels et étonnamment légers. En outre, ils ont tout l'air de se déplacer normalement alors qu'ils flottent en réalité au-dessus du sol. Ce sont des morts-vivants intelligents particulièrement doués en matière de duperie. Les faucheurs blêmes peuvent devenir temporairement immatériels et ainsi passer au travers d'objets.

Les faucheurs blêmes attaquent au moyen de leurs longs cheveux, qui se déploient tels de longs tentacules vampiriques. Ils utilisent le sang ainsi absorbé pour se soigner. Quand ils sucent le sang d'une victime, leur chevelure passe du blanc au rouge et le reste pendant plusieurs heures. Un tel monstre conserve cette couleur après s'être nourri, même s'il se fait passer pour une créature vivante.

DD 21 : les faucheurs blêmes n'ont que des souvenirs partiels de leur vie et doivent rester dans un rayon de quelques kilomètres de l'endroit où ils l'ont perdue. Malgré leur déguisement, ces créatures dégagent une aura surnaturelle. Contrairement à leurs congénères, les faucheurs blêmes seigneuriaux gardent leur âme et les détails de leur vie passée. Ils ne sont liés à aucun lieu précis et voyagent donc en quête de sang.

Rencontres de groupe

Les faucheurs blêmes s'associent à d'autres morts-vivants. Ils s'allient généralement avec de grands et forts morts-vivants qui complètent leur palette de pouvoirs. Les faucheurs blêmes les plus faibles font habituellement partie d'une meute de morts-vivants affamés. De leur côté, les seigneurs s'entourent de groupes de créatures mauvaises qui leur font office de serviteurs, gardes et soldats.

Rencontre de niveau 4 (875 px)
- 1 squelette calleux (franc-tireur de niveau 4, cf. page 184)
- 1 macchab corrupteur (artilleur de niveau 4, cf. *BF* 274)
- 4 faucheurs blêmes serviles (sbires de niveau 6)
- 2 goules détrempées (soldats de niveau 4, cf. page 156)

Rencontre de niveau 5 (1 000 px)
- 1 squelette embrasé (artilleur de niveau 5, cf. *BF* 248)

ANGGA SATRIOHADI

FAUCHEUR BLÊME

- 1 âme-en-peine démente (contrôleur de niveau 6, cf. *BF* 14)
- 1 faucheur blême (chasseur de niveau 5)
- 1 squelette (soldat de niveau 3, cf. *BF* 248)
- 1 nécrophage (franc-tireur de niveau 5, cf. *BF* 195)

Rencontre de niveau 8 (1 750 px)
- 2 vampires cadavériques (francs-tireurs de niveau 8, cf. page 191)
- 1 faucheur blême seigneurial (contrôleur d'élite de niveau 8)
- 1 squelette ténébreux (soldat de niveau 8, cf. page 185)

Rencontre de niveau 9 (1 950 px)
- 1 nécrophage guerroyeur (soldat de niveau 9, cf. *BF* 196)
- 1 faucheur blême seigneurial (contrôleur d'élite de niveau 8)
- 1 poltergeist (artilleur de niveau 6, cf. page 146)
- 2 squelettes pierreux (chasseurs de niveau 7, cf. page 185)

GOLEM NÉCROPSIQUE

La sous-catégorie que constituent les golems nécropsiques est le fruit de matériaux animés associés à la mort, qu'il s'agisse de cadavres, de terre sépulcrale, de nœuds coulants ou de pierres tombales. Certains font office de gardes, mais d'autres sont de véritables armes ou assassins.

Golem cadavérique **Brute d'élite niveau 12**
Animé naturel (créature artificielle) de taille G 1 400 px
Initiative +6 **Sens** Perception +5 ; vision dans le noir
Pv 228 ; **péril** 114 ; cf. aussi *assimilation de chair*
CA 26 ; **Vigueur** 27, **Réflexes** 22, **Volonté** 25
Immunités maladie, poison, sommeil
Jets de sauvegarde +2
VD 6 ; ne peut pas se décaler
Points d'action 1

Coup (simple ; à volonté)
Allonge 2 ; +15 contre CA ; 2d8 + 5 dégâts, et la cible est hébétée (sauvegarde annule).

Double attaque (simple ; à volonté)
Le golem cadavérique effectue deux attaques de coup.

Assimilation de chair (libre, quand un ennemi adjacent tombe en péril ou à 0 point de vie ou moins ; à volonté) ✦ **guérison**
Vise l'ennemi en question ; +13 contre Vigueur ; 2d12 + 5 dégâts, et le golem cadavérique regagne 57 points de vie.

Alignement mauvais **Langues** commun
For 20 (+11) **Dex** 10 (+6) **Sag** 8 (+5)
Con 22 (+12) **Int** 12 (+7) **Cha** 10 (+6)

Tactique du golem cadavérique

Les golems cadavériques attaquent toutes les créatures qui se mettent en travers de leur chemin. Comparés aux autres golems, ce sont des adversaires malins et avisés. Ils concentrent leurs attaques sur les ennemis blessés et tentent de les mettre en péril pour profiter pleinement d'*assimilation de chair*. Ce monstre s'en prend aussi aux adversaires proches dans le but de les hébéter avec *double attaque*.

Golem de terre sépulcrale **Brute d'élite niveau 15**
Animé naturel (créature artificielle) de taille G 2 400 px
Initiative +5 **Sens** Perception +6 ; vision dans le noir
Pv 368 ; **péril** 184
CA 29 ; **Vigueur** 31, **Réflexes** 25, **Volonté** 26
Immunités maladie, poison, sommeil
Jets de sauvegarde +2
VD 6, fouissage 4 ; cf. aussi *course folle du golem de terre sépulcrale*
Points d'action 1

Coup (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique**
Allonge 2 ; +18 (+20 quand il est en péril) contre CA ; 2d8 + 6 dégâts, puis la cible subit 10 dégâts nécrotiques continus et est hébétée (sauvegarde annule les deux).

Double attaque (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique**
Le golem de terre sépulcrale effectue deux attaques de coup.

Course folle du golem de terre sépulcrale (simple ; recharge ⚄) ✦ **nécrotique**
Le golem de terre sépulcrale se déplace jusqu'à sa VD + 2 et peut se déplacer à travers l'espace d'ennemis. Ce déplacement ne provoque pas d'attaques d'opportunité. Quand il entre dans l'espace d'une créature (alliée ou ennemie), il effectue une attaque de coup contre celle-ci. Le golem doit achever son déplacement dans un espace inoccupé et ne peut effectuer qu'une seule attaque de coup contre une même cible quand il utilise ce pouvoir.

Alignement non aligné **Langues** –
For 22 (+13) **Dex** 7 (+5) **Sag** 8 (+6)
Con 24 (+14) **Int** 3 (+3) **Cha** 3 (+3)

Tactique du golem de terre sépulcrale

L'attaque de coup de ce golem infecte les blessures au moyen d'énergie nécrotique et réduit les sens de la victime, si bien que le monstre tente de frapper un maximum de cibles. Contrairement aux autres golems, celui-ci ne subit pas d'attaques d'opportunité lorsqu'il utilise *course du golem de terre sépulcrale* en raison de sa forme changeante. Il se sert bien évidemment de cette attaque lorsqu'il est opposé à plusieurs ennemis.

Golem de pierre tombale **Soldat d'élite niveau 17**
Animé naturel (créature artificielle) de taille G 3 200 px
Initiative +8 **Sens** Perception +7 ; vision dans le noir
Pv 336 ; **péril** 168 ; cf. aussi *explosion mortelle*
CA 35 ; **Vigueur** 32, **Réflexes** 27, **Volonté** 28
Immunités maladie, poison, sommeil
Jets de sauvegarde +2
VD 6 ; ne peut pas se décaler ; cf. aussi *course folle du golem*
Points d'action 1

Coup (simple ; à volonté)
Allonge 2 ; +24 contre CA ; 3d6 + 7 dégâts, puis la cible est poussée de 1 case et hébétée (sauvegarde annule).

MATTHIAS KOLLROS

Double attaque (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique**
Le golem de pierre tombale effectue deux attaques de coup, ou une attaque de *contact de la tombe* et une attaque de coup.

Course folle du golem (simple ; recharge ⚄ ⚅)
Le golem de terre sépulcrale se déplace jusqu'à sa VD + 2 et peut se déplacer à travers l'espace d'ennemis. Ce déplacement provoque des attaques d'opportunité. Quand il entre dans l'espace d'une créature (alliée ou ennemie), il effectue une attaque de coup contre celle-ci. Le golem doit achever son déplacement dans un espace inoccupé et ne peut effectuer qu'une seule attaque de coup contre une même cible quand il utilise ce pouvoir.

Contact de la tombe (simple ; se recharge quand le golem est en péril pour la première fois) ✦ **nécrotique**
Allonge 2 ; +22 contre Vigueur ; 4d8 + 15 dégâts nécrotiques, et la cible est affaiblie (sauvegarde annule).

Explosion mortelle (quand le golem tombe à 0 point de vie) ✦ **nécrotique**
Le golem de pierre tombale est détruit dans une déflagration de pierres tranchantes et d'énergie nécrotique. Explosion de proximité 1 ; vise les ennemis ; +23 contre CA ; 2d6 + 2 dégâts plus 5 dégâts nécrotiques, et l'espace qu'il occupait est un terrain difficile jusqu'à ce qu'il soit dégagé.

Alignement non aligné **Langues** -
For 24 (+15) **Dex** 7 (+6) **Sag** 8 (+7)
Con 24 (+15) **Int** 3 (+4) **Cha** 3 (+4)

Tactique du golem de pierre tombale

Cette créature artificielle utilise *course folle du golem* à la moindre occasion. Elle utilise *contact de la tombe* pour affaiblir l'adversaire qu'elle imagine le plus embêtant ou infligeant les plus importants dégâts. Enfin, elle compte sur *double attaque* en attendant que *course folle du golem* se recharge.

Golem des pendus **Brute d'élite niveau 20**
Animé naturel (créature artificielle) de taille G 5 600 px
Initiative +13 **Sens** Perception +8 ; vision dans le noir
Pv 476 ; **péril** 238
CA 34 ; **Vigueur** 36, **Réflexes** 32, **Volonté** 30
Immunités maladie, poison, sommeil
Jets de sauvegarde +2
VD 6
Points d'action 1

Coup du pendu (simple ; à volonté)
Allonge 2 ; +23 (+25 quand il est en péril) contre CA ; 2d8 + 7 dégâts, et la cible est immobilisée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du golem des pendus ; cf. aussi *étranglement*.

Double attaque (simple ; à volonté)
Le golem des pendus effectue deux attaques de *coup du pendu*.

Étranglement (mineure 1/round ; à volonté)
Allonge 2 ; vise une créature immobilisée par le golem des pendus ; +21 contre Vigueur ; 3d8 + 8 dégâts, puis la cible subit 10 dégâts continus et est maîtrisée (sauvegarde annule les deux).

Tourbillon de cordes (simple ; recharge ⚄ ⚅)
Explosion de proximité 3 ; vise les ennemis ; +21 contre Réflexes ; 2d8 + 6 dégâts, et la cible est immobilisée (sauvegarde annule).

Alignement non aligné **Langues** -
Compétences Discrétion +18
For 26 (+18) **Dex** 16 (+13) **Sag** 8 (+9)
Con 28 (+19) **Int** 3 (+6) **Cha** 3 (+6)

Tactique du golem des pendus

Ces grands golems de forme humanoïde marchent sur deux jambes faites de cordes. Le monstre entame les hostilités avec *tourbillon de cordes* et utilise ensuite *étranglement* sur une créature immobilisée. En attendant que *tourbillon de cordes* se recharge, il effectue des *doubles attaques* et continue d'étrangler ses ennemis.

Connaissance des golems

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de compétence.

Arcanes DD 25 : à l'exception notable des golems cadavériques, les golems nécropsiques sont des créatures dénuées de conscience, qui agissent conformément aux vœux de leur créateur.

Les golems de pierre produits au moyen de pierres tombales et d'énergie nécrotique deviennent des golems de pierre tombale.

Le golem de terre sépulcrale est un gigantesque tas de terre issu de vieilles tombes. L'énergie nécrotique associée aux esquilles et à la chair desséchée en fait un mort-vivant totalement monstrueux.

Également connu sous le nom de golem à cordes, le golem des pendus est fait de longues cordes et d'au moins trois nœuds coulants ayant servi à pendre des gens. Ce sont des monstres discrets et endurants, qui jouent bien souvent des rôles d'assassins.

Religion DD 25 : la plupart des golems cadavériques sont le fruit accidentel d'une création de golem de chair qui tourne mal. La créature conserve ainsi l'âme et l'intelligence de l'un des humanoïdes qui la composent. La plupart de ces monstres tuent leur créateur ou s'en affranchissent avant de se tailler une place dans le monde. Contrairement à la majorité des golems, ce sont des êtres pensants doués de libre arbitre.

Rencontres de groupe

Les golems nécropsiques apparaissent souvent en compagnie de créatures qu'on leur a ordonné de servir.

Rencontre de niveau 12 (3 600 px)
- 2 golems cadavériques (brutes d'élite de niveau 12)
- 1 cabaliste minotaure (contrôleur de niveau 13, cf. *BF* 186)

Rencontre de niveau 17 (8 400 px)
- 1 naga osseux (contrôleur d'élite de niveau 16, cf. *BF* 192)
- 1 golem de terre sépulcrale (brute d'élite de niveau 15)
- 1 golem de pierre tombale (soldat d'élite de niveau 17)

Rencontre de niveau 18 (10 800 px)
- 4 goules abyssales festoyeuses (sbires de niveau 18, cf. *BF* 147)
- 1 chevalier de la mort, guerrier humain (soldat d'élite de niveau 17, cf. *BF* 45)
- 1 golem des pendus (brute d'élite de niveau 20)

GOULE

L'INSATIABLE GOULE EST EN QUÊTE PERMANENTE de nourriture. Pourvues d'une large gueule et de griffes acérées, les goules sont des tueuses violentes qui n'ont d'autre objectif que de lacérer leur proie pour en engloutir la chair encore chaude.

Goule détrempée **Soldat niveau 4**
Humanoïde naturel (aquatique, mort-vivant) de taille M 175 px

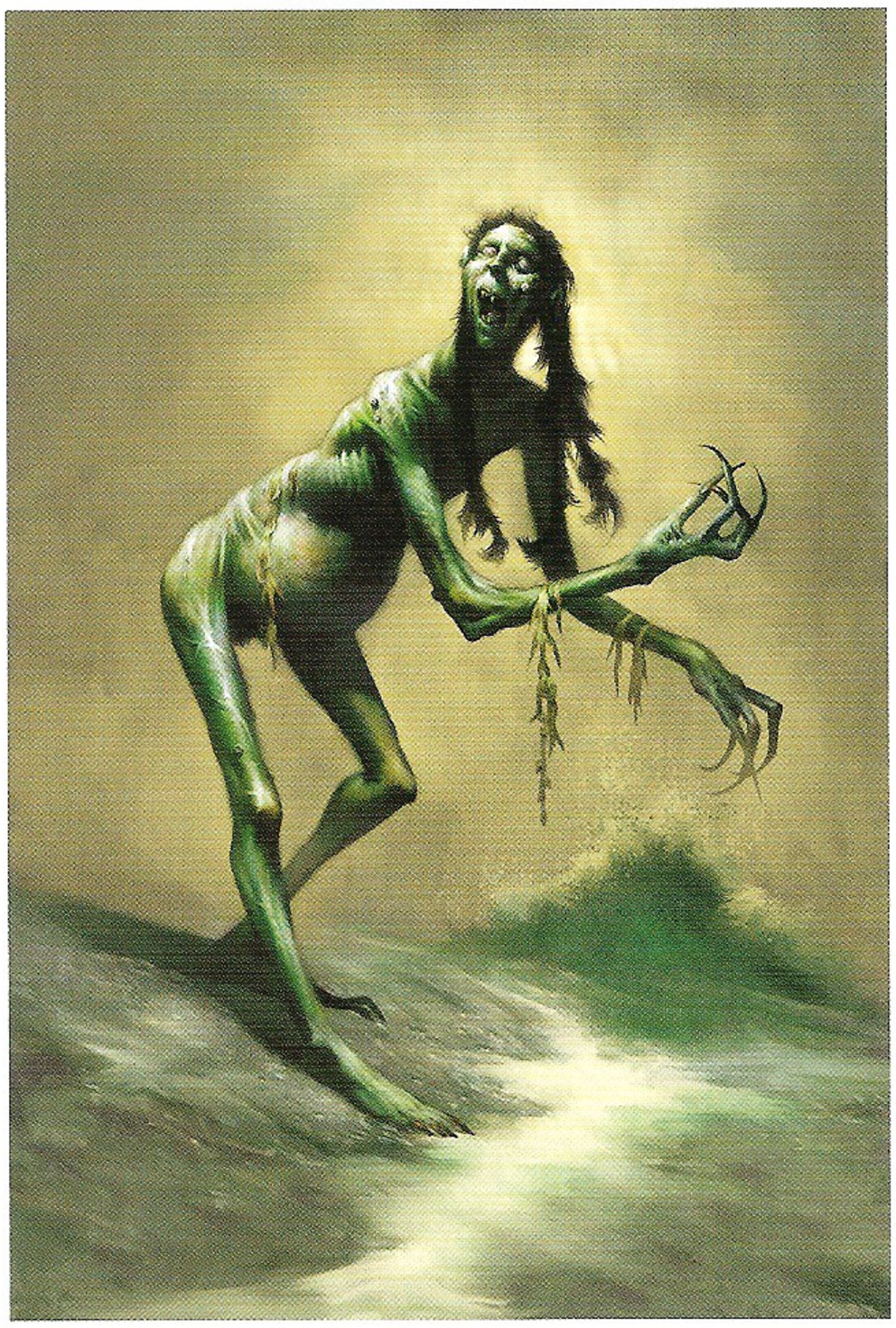
Initiative +7 **Sens** Perception +2 ; vision dans le noir
Pv 53 ; **péril** 26
CA 20 ; **Vigueur** 16, **Réflexes** 17, **Volonté** 15
Immunités maladie, poison ; **Résistances** nécrotique 10 ; **Vulnérabilités** radiant 5
VD 6, escalade 4, nage 8

⊕ **Griffes** (simple ; à volonté)
Main libre nécessaire ; +11 contre CA ; 1d6 + 6 dégâts, et la cible est étreinte ; cf. aussi *morsure de lacédon*.

Morsure de lacédon (simple ; à volonté)
Vise une créature étreinte par la goule détrempée ; +11 contre CA ; 1d10 + 6 dégâts, et la cible est hébétée (sauvegarde annule).

Attaque déchiquetante (simple ; recharge ⚅ ⚄ ⚃)
La goule détrempée effectue deux attaques de griffes, chacune assortie d'un -2 au jet d'attaque. Si les deux attaques touchent la même cible, cette dernière est étreinte, et elle subit 5 dégâts continus (sauvegarde annule) ; cf. aussi *morsure de lacédon*.

Alignement chaotique mauvais **Langues** commun
Compétences Athlétisme +9, Discrétion +10
For 17 (+5) **Dex** 18 (+6) **Sag** 11 (+2)
Con 13 (+3) **Int** 9 (+1) **Cha** 12 (+3)



Goule détrempée gémissante **Soldat niveau 9**
Humanoïde naturel (aquatique, mort-vivant) de taille M 400 px

Initiative +10 **Sens** Perception +5 ; vision dans le noir
Pv 85 ; **péril** 42
Régénération 5
CA 25 ; **Vigueur** 21, **Réflexes** 22, **Volonté** 19
Immunités maladie, poison ; **Résistances** nécrotique 10 ; **Vulnérabilités** radiant 5
VD 6, escalade 4, nage 8

⊕ **Griffes** (simple ; à volonté)
Main libre nécessaire ; +16 contre CA ; 2d6 + 5 dégâts, et la cible est étreinte ; cf. aussi *morsure de lacédon*.

Morsure de lacédon (simple ; à volonté)
Vise une créature étreinte par la goule détrempée gémissante ; +16 contre CA ; 1d10 + 7 dégâts, et la cible est hébétée (sauvegarde annule).

Attaque déchiquetante (simple ; recharge ⚅ ⚄ ⚃)
La goule détrempée gémissante effectue deux attaques de griffes, chacune assortie d'un -2 au jet d'attaque. Si les deux attaques touchent la même cible, cette dernière est étreinte, et elle subit 5 dégâts continus (sauvegarde annule) ; cf. aussi *morsure de lacédon*.

Chant plaintif (simple ; rencontre) ✦ **terreur**
Explosion de proximité 2 ; vise les ennemis ; +14 contre Volonté ; la cible est étourdie jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Alignement chaotique mauvais **Langues** commun
Compétences Athlétisme +13, Discrétion +14
For 19 (+8) **Dex** 20 (+9) **Sag** 12 (+5)
Con 15 (+6) **Int** 11 (+4) **Cha** 13 (+5)

TACTIQUE DE LA GOULE DÉTREMPÉE

Les goules détrempées préfèrent combattre près de l'eau, où elles peuvent tirer le meilleur parti de leur VD à la nage. Le monstre attaque d'abord en utilisant *attaque déchiquetante* et tente d'étreindre son adversaire afin d'employer ensuite *morsure de lacédon*. Après, la créature alterne entre les attaques de *griffes* et de *morsure de lacédon* dans l'attente que se recharge *attaque déchiquetante*.

Goule nauséabonde **Soldat d'élite niveau 6**
Humanoïde naturel (mort-vivant) de taille M 500 px

Initiative +9 **Sens** Perception +4 ; vision dans le noir
Puanteur dégoûtante aura 2 ; toute créature vivante prise dans l'aura subit un -2 aux jets d'attaque, tests de compétence et tests de caractéristique.
Pv 142 ; **péril** 71
CA 23 ; **Vigueur** 19, **Réflexes** 21, **Volonté** 17
Immunités maladie, poison ; **Résistances** nécrotique 10 ; **Vulnérabilités** radiant 5
Jets de sauvegarde +2
VD 8, escalade 4
Points d'action 1

⊕ **Griffes** (simple ; à volonté)
+13 contre CA ; 2d6 + 4 dégâts, et la cible est immobilisée (sauvegarde annule).

Morsure de la goule (mineure 1/round ; à volonté)
Vise une créature immobilisée ; +13 contre CA ; 1d10 + 4 dégâts, et la cible est hébétée (sauvegarde annule).

Alignement chaotique mauvais **Langues** commun
Compétences Athlétisme +11, Discrétion +12
For 17 (+6) **Dex** 19 (+7) **Sag** 12 (+4)
Con 15 (+5) **Int** 14 (+5) **Cha** 12 (+4)

JAKE MASBRUCH

Goule nauséabonde scélérate **Soldat d'élite niveau 12**
Humanoïde naturel (mort-vivant) de taille M 1 400 px

Initiative +13 **Sens** Perception +8 ; vision dans le noir
Puanteur dégoûtante aura 4 ; toute créature vivante prise dans l'aura subit un -2 aux jets d'attaque, tests de compétence et tests de caractéristique.
Pv 240 ; **péril** 120
CA 29 ; **Vigueur** 24, **Réflexes** 25, **Volonté** 22
Immunités maladie, poison ; **Résistances** nécrotique 10 ; **Vulnérabilités** radiant 5
Jets de sauvegarde +2
VD 8, escalade 4
Points d'action 1

(+) **Griffes** (simple ; à volonté)
+19 contre CA ; 2d6 + 7 dégâts, et la cible est immobilisée (sauvegarde annule).

+ **Morsure de la goule** (mineure 1/round ; à volonté)
Vise une créature étourdie, hébétée ou immobilisée ; +19 contre CA ; 1d10 + 8 dégâts. Si la cible est immobilisée, elle est désormais hébétée (sauvegarde annule). Si la cible est déjà hébétée, elle est finalement étourdie (sauvegarde annule).

Alignement chaotique mauvais **Langues** commun
Compétences Athlétisme +15, Discrétion +16
For 19 (+10) **Dex** 21 (+11) **Sag** 14 (+8)
Con 16 (+9) **Int** 16 (+9) **Cha** 12 (+7)

Tactique de la goule nauséabonde

Ces goules profitent de leur puanteur pour gêner les attaquants avant de les diminuer au moyen de leur morsure paralysante. Contrairement aux goules classiques, elles exploitent leur intelligence et leur ruse pour tirer le meilleur parti de leur environnement, qu'il s'agisse du terrain ou d'alliés.

Goule du sombre pacte **Franc-tireur d'élite niveau 19**
Humanoïde naturel (mort-vivant) de taille M 4 800 px

Initiative +16 **Sens** Perception +13 ; vision dans le noir
Puanteur dégoûtante aura 6 ; toute créature vivante prise dans l'aura subit un -2 aux jets d'attaque, tests de compétence et tests de caractéristique.
Pv 360 ; **péril** 180
CA 35 ; **Vigueur** 29, **Réflexes** 33, **Volonté** 31
Immunités maladie, poison ; **Résistances** nécrotique 10 ; **Vulnérabilités** radiant 5
Jets de sauvegarde +2
VD 7 ; cf. aussi *pas funeste*
Points d'action 1

(+) **Griffes** (simple ; à volonté)
+24 contre CA ; 2d10 + 8 dégâts, et la cible est immobilisée (sauvegarde annule).

+ **Double attaque** (simple ; à volonté)
La goule du sombre pacte effectue deux attaques de griffes.

+ **Morsure vorace** (simple ; à volonté)
Vise une créature en péril ; +24 contre CA ; 2d12 + 10 dégâts, ou contre une cible immobilisée : 3d12 + 10 dégâts, et la cible est affaiblie (sauvegarde annule).

Pas funeste (mouvement ; recharge ⚅) ✦ **téléportation**
La goule du sombre pacte se téléporte jusqu'à 10 cases. Chaque ennemi qui lui est adjacent après qu'elle s'est téléportée est hébété jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du monstre.

Alignement mauvais **Langues** commun
Compétences Discrétion +19
For 23 (+15) **Dex** 21 (+14) **Sag** 18 (+13)
Con 20 (+14) **Int** 17 (+12) **Cha** 15 (+11)

Tactique de la goule du sombre pacte

Ces goules parcourent le champ de bataille en quête de proies en péril. Ce monstre cherche avant tout une cible vulnérable puis la lacère de ses griffes afin de la clouer sur place. La goule garde *pas funeste* en réserve, au cas où elle aurait besoin de fuir un groupe d'assaillants ou lorsqu'elle veut atteindre un ennemi en péril afin de lui porter une attaque de *morsure vorace*.

Connaissance des goules

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Religion.

DD 15 : les goules détrempées, également connues sous le nom de lacédons, sont les cousines aquatiques des goules terrestres. Une telle goule apparaît lorsqu'un humanoïde aquatique pratiquant le cannibalisme perd la vie. Toutefois, elles sont aussi le fruit de rituels qu'accomplissent des créatures aquatiques mauvaises, comme les guenaudes des marais, les kuo-toas, les sahuagins et les aboleths. Elles se cachent près des récifs et littoraux rocheux où navires et humanoïdes sont susceptibles de passer. Ces monstres sont aussi de bons grimpeurs. Ainsi, on retrouve régulièrement des navires dont les marins ont été dévorés par une horde de ces créatures.

Les goules nauséabondes hantent les cimetières, les champs de bataille et autres lieux où les charognes abondent. Ce monstre est le vestige d'un humanoïde cannibale qui meurt après avoir dévoré la chair rance d'un autre humanoïde. Habituellement, on le trouve à la tête d'autres goules.

DD 25 : les goules du sombre pacte naissent quant à elles d'individus condamnés à revenir à la non-vie. Leur transformation leur coûte leur santé mentale, qui est alors remplacée par un instinct de prédateur. Quelques-unes sont de défunts sorciers ayant noué un pacte avec de noires forces dans le but d'accroître leur longévité sans réaliser la forme qu'elles allaient prendre. Ces monstres sont animés par la haine et la faim uniquement.

Rencontres de groupe

Les goules apparaissent bien souvent en compagnie de congénères ou au côté d'un puissant maître.

Rencontre de niveau 6 (1 125 px)
- 1 prêtre sahuagin (artilleur de niveau 8, cf. *BF* 228)
- 1 pillard sahuagin (soldat de niveau 6, cf. *BF* 228)
- 3 goules détrempées (soldats de niveau 4)

Rencontre de niveau 13 (3 700 px)
- 8 goules de horde (sbires de niveau 13, cf. *BF* 146)
- 1 dévoreur viscéreux (contrôleur de niveau 12, cf. *BF* 64)
- 1 goule nauséabonde scélérate (soldat d'élite de niveau 12)

Rencontre de niveau 18 (9 600 px)
- 1 goule abyssale (franc-tireur de niveau 16, cf. *BF* 146)
- 1 bodak furtif (chasseur de niveau 16, cf. BF 39)
- 1 goule du sombre pacte (franc-tireur d'élite de niveau 19)
- 1 nécrophage exterminateur (brute de niveau 18, cf. *BF* 196)

INCARNATION COLÉRIQUE

La plupart des gens qui vivent en ville font attention, mais un certain niveau de pollution est inévitable. Le bétail broute sans jamais s'arrêter, les communautés coupent et brûlent les forêts, et les cités rejettent leurs déchets et produits alchimiques dans les cours d'eau. La terre est clémente, mais il arrive que des zones soient à ce point envahies par la pollution et la mort que la nature donne naissance à une manifestation inintelligente vengeresse.

Ruisselin pourrissant

Composé de boue, d'excréments, de végétation en décomposition, de cadavres d'animaux aquatiques et de liquides toxiques, le ruisselin pourrissant exerce sa vengeance sur tous ceux qu'il perçoit comme des menaces pour la nature.

Ruisselin pourrissant **Brute niveau 24**
Bête naturelle (eau, mort-vivant, plante) de taille TG 6 050 px

Initiative +18 **Sens** Perception +19 ; perception des vibrations 10, vision dans le noir

Aura d'eau mortelle (nécrotique) aura 10 ; toute créature prise dans l'aura subit un -10 aux tests d'Athlétisme pour nager. Par ailleurs, toute créature prise dans l'aura qui débute son tour de jeu en contact avec l'eau subit 15 dégâts nécrotiques.

Pv 270 ; **péril** 135

CA 36 ; **Vigueur** 35, **Réflexes** 34, **Volonté** 35

Immunités maladie, poison ; **Résistances** nécrotique 15

VD 6, nage 12

Happement (simple ; à volonté)
Allonge 3 ; +27 contre CA ; 3d8 + 9 dégâts, et la cible est étreinte ; cf. aussi *douche*.

Douche (mineure 1/round ; à volonté) ✦ **poison**
Vise une créature étreinte par le ruisselin pourrissant ; +25 contre Vigueur ; la cible subit 10 dégâts de poison continus (sauvegarde annule).

Horreur enchevêtrante (simple ; rencontre)
Explosion de proximité 5 ; +23 contre Réflexes ; la cible est maîtrisée (sauvegarde annule). *Échec :* la cible est en fait immobilisée (sauvegarde annule).

Alignement non aligné **Langues** -

For 25 (+19)	**Dex** 22 (+18)	**Sag** 24 (+19)
Con 20 (+17)	**Int** 3 (+8)	**Cha** 20 (+17)

Tactique du ruisselin pourrissant

Le ruisselin pourrissant préfère attaquer près de l'eau, où il peut profiter de sa VD à la nage élevée pour se jouer de ses adversaires. Il commence le combat avec *horreur enchevêtrante*, chargeant ainsi des tentacules de végétation en décomposition et des cadavres d'animaux d'agripper ses ennemis. La créature se tourne ensuite vers *happement* pour étreindre un adversaire avant de le noyer sous un flot de matière délétère et nauséabonde avec *douche*.

AMELIA STONER

Connaissance des ruisselins pourrissants

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Religion.

DD 24 : le ruisselin pourrissant est le fruit de la pollution extrême d'une rivière, d'un lac ou d'une région océanique. Lorsque l'écosystème meurt, la nature se rebiffe, et anime la flore et la faune mortes pour se venger de la civilisation.

DD 29 : les druides détestent voir la terre polluée, mais beaucoup pensent que les incarnations colériques sont des aberrations qui constituent une réaction involontaire de la nature. Le ruisselin pourrissant n'est pas une créature foncièrement mauvaise, mais les druides pensent qu'il constitue une menace pour la vie et doit être détruit.

DD 31 : certaines créatures mauvaises, dont les druides corrompus, souillent à dessein des étendues d'eau dans le but de créer de telles monstruositéss. Ils jettent des déchets et substances maléfiques dans les ruisseaux et rivières, tuant ainsi la vie et perturbant l'ordre naturel.

Esprit cendrebrousse

Les esprits cendrebrousse se manifestent lorsqu'un beau paysage luxuriant est incendié. Des cendres naît un esprit courroucé, un amalgame mort-vivant de la vie qui emplissait autrefois la zone concernée. La colère de l'esprit provoque l'apparition d'un nuage de feu qui embrase les signes de civilisation.

Esprit cendrebrousse **Artilleur niveau 27**
Créature magique naturelle (feu, mort-vivant) de taille TG 11 000 px

Initiative +19 **Sens** Perception +18 ; perception des vibrations 20, vision dans le noir

Brasier infernal (feu) aura 10 ; tout ennemi qui débute son tour de jeu dans l'aura subit 10 dégâts de feu.

Pv 249 ; **péril** 124 ; cf. aussi *conflagration finale*

CA 41 ; **Vigueur** 39, **Réflexes** 37, **Volonté** 37

Immunités feu, maladie ; **Résistances** nécrotique 15

VD 8 (déplacement forestier)

(+) **Poigne embrasée** (simple ; à volonté) ✦ **feu**
Allonge 3 ; +32 contre CA ; 4d6 + 8 dégâts, et 10 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).

Conflagration finale (quand l'esprit tombe à 0 point de vie) ✦ **feu**
Explosion de proximité 20 ; +28 contre Réflexes ; 5d6 + 8 dégâts de feu. *Échec :* demi-dégâts.

Courroux incendiaire (simple ; à volonté) ✦ **feu**
Explosion de zone 5 à 10 cases ou moins ; vise les ennemis ; +29 contre Vigueur ; 4d6+ 8 dégâts de feu, et 10 dégâts de feu continus (sauvegarde annule). *Effet secondaire :* la cible est affaiblie (sauvegarde annule). *Échec :* demi-dégâts, et pas de dégâts continus ni d'effet secondaire.

Alignement non aligné **Langues** -

For 27 (+21)	**Dex** 22 (+19)	**Sag** 20 (+18)
Con 25 (+20)	**Int** 10 (+13)	**Cha** 22 (+19)

Tactique de l'esprit cendrebrousse

L'esprit cendrebrousse reste à distance de la source de sa colère et arrose les cibles avec *courroux incendiaire*. Il met le feu aux bâtiments et aux gens, qu'il considère comme des sources de destruction. Le monstre ne craint pas la mort et réduit volontiers ses adversaires en cendres avec *conflagration finale*.

Connaissance des esprits cendrebrousse

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Religion.

DD 24 : les esprits cendrebrousse apparaissent en marge des communautés où un relief verdoyant a été incendié pour laisser place à la civilisation.

DD 29 : les druides détestent voir la terre polluée, mais beaucoup pensent que les incarnations colériques sont des aberrations qui constituent une réaction involontaire de la nature. L'esprit cendrebrousse n'est pas une créature foncièrement mauvaise, mais les druides pensent qu'il constitue une menace pour la vie et doit être détruit.

DD 31 : certaines créatures corrompues brûlent à dessein de belles régions naturelles riches en vie dans le but de créer de telles monstruosités.

Rencontres de groupe

Les incarnations colériques sont souvent accompagnées des êtres qui les ont créées ou de créatures de même nature. Ainsi, les esprits cendrebrousse apparaissent en compagnie de cultes et de créatures de feu, alors que les ruisselins pourrissants attirent des monstres associés à la corruption, à la pourriture ou à la vase.

Rencontre de niveau 23 (24 550 px)
- ✦ 1 équarisseur (brute d'élite de niveau 22, cf. page 195)
- ✦ 1 ruisselin pourrissant (brute de niveau 24)
- ✦ 2 rafales rocailleuses (contrôleur de niveau 23, cf. *BF* 104)

Rencontre de niveau 23 (25 550 px)
- ✦ 1 ruisselin pourrissant (brute de niveau 24)
- ✦ 4 vagabonds pourrissants (soldats de niveau 20, cf. *BF* 262)
- ✦ 2 frondeurs pourrissants (artilleurs de niveau 22, cf. *BF* 262)

Rencontre de niveau 24 (32 350 px)
- ✦ 1 esprit cendrebrousse (artilleur de niveau 27)
- ✦ 1 seigneur des cendres éfrit (artilleur de niveau 23, cf. *BF* 99)
- ✦ 1 sabre de feu éfrit (soldat de niveau 22, cf. *BF* 99)
- ✦ 1 coureur des flammes éfrit (franc-tireur de niveau 23, cf. *BF* 100)
- ✦ 1 chantre des bûchers éfrit (contrôleur de niveau 25, cf. *BF* 100)

Rencontre de niveau 25 (37 000 px)
- ✦ 1 esprit cendrebrousse (artilleur de niveau 27)
- ✦ 2 karadjins éfrits (soldats de niveau 28, cf. *BF* 100)

Rencontre de niveau 25 (38 100 px)
- ✦ 2 ruisselins pourrissants (brutes de niveau 24)
- ✦ 2 échauffouronces trembleterre (brutes d'élite de niveau 28, cf. *BF* 98)

TSAI 2004

FRANCIS TSAI

LICHE

De nombreuses créatures espèrent échapper à la mort. Quand de tels êtres se montrent à la fois puissants et corrompus, il leur arrive de se tourner vers des rituels capables de les transformer en liches. Toutefois, l'immortalité a un prix et ces monstres perdent leurs derniers vestiges d'humanité dans l'opération.

Liche baelnorn **Contrôleur d'élite niveau 15**
Humanoïde féerique (mort-vivant) de taille M, éladrin 2 400 px
Initiative +10 **Sens** Perception +11 ; vision dans le noir
Volonté du baelnorn (terreur) aura 5 ; tout ennemi pris dans l'aura subit un -2 en Volonté et aux jets de sauvegarde contre les effets psychiques.
Pv 292 ; **péril** 146 ; cf. aussi *indestructible* et *second souffle*
Régénération 5
CA 31 ; **Vigueur** 27, **Réflexes** 30, **Volonté** 29
Immunités maladie, poison ; **Résistances** nécrotique 10
Jets de sauvegarde +2 ; +5 contre les effets de charme
VD 6 ; cf. aussi *décalage éthéré* et *éclipse féerique*
Points d'action 1

Poigne affaiblissante (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique**
+19 contre Vigueur ; 1d10 + 7 dégâts nécrotiques, et la cible est affaiblie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du baelnorn.

Invasion onirique (simple ; à volonté) ✦ **psychique**
Distance 20 ; +19 contre Réflexes ; 2d8 + 6 dégâts psychiques.

Voix de solennité (mineure 1/round ; rencontre) ✦ **charme**
+19 contre Volonté ; la cible sombre dans une transe ensommeillée. Durant tout ce temps, elle est immobilisée et dominée (sauvegarde annule les deux). Par ailleurs, elle répond honnêtement à toute question que lui pose le baelnorn.

Courroux féerique (simple ; recharge ⚄ ⚄ ⚃) ✦ **psychique, radiant**
Explosion de zone 2 à 10 cases ou moins ; +17 contre Volonté ; 2d8 + 9 dégâts radiants, puis la cible subit 5 dégâts psychiques et est hébétée (sauvegarde annule les deux). *Échec :* demi-dégâts, et la cible est en fait ralentie (sauvegarde annule).

Décalage éthéré (réaction immédiate, quand l'attaque de corps à corps d'un ennemi rate le baelnorn ; à volonté)
Le baelnorn se décale jusqu'à 3 cases.

Éclipse féerique (mouvement ; rencontre) ✦ **téléportation**
Le baelnorn se téléporte jusqu'à 5 cases.

Projection (simple ; se recharge quand le baelnorn est en péril pour la première fois) ✦ **invocation, téléportation**
Distance 10 ; le baelnorn crée une invocation de lui-même, devient invisible et se téléporte jusqu'à 5 cases. L'invocation peut être attaquée et blessée, mais elle est insensible aux effets et états préjudiciables. Elle occupe 1 case et a 1 point de vie (une attaque ratée ne lui inflige jamais de dégâts). Le baelnorn redevient visible s'il attaque ou si l'invocation tombe à 0 point de vie. Au prix d'une action de mouvement, le baelnorn peut déplacer l'illusion invoquée jusqu'à 6 cases.

Second souffle (simple ; rencontre) ✦ **guérison**
Le baelnorn dépense une récupération et regagne 73 points de vie. Il bénéficie d'un +2 à toutes les défenses jusqu'au début de son tour de jeu suivant.

Indestructible
Quand un baelnorn tombe à 0 point de vie, son corps et ses biens tombent en poussière, mais il n'est pas détruit pour autant. Il réapparaît 1d10 jours plus tard dans un rayon de 1 case de son phylactère (s'il en a un), à moins que ce dernier n'ait été découvert et détruit avant.

Alignement au choix **Langues** commun, elfique
Compétences Arcanes +20, Histoire +20, Intuition +16

For 14 (+9)	**Dex** 16 (+10)	**Sag** 19 (+11)
Con 18 (+11)	**Int** 23 (+13)	**Cha** 21 (+12)

Tactique du baelnorn

Le baelnorn débute les hostilités avec *voix de solennité*, suivi de près par *projection* s'il parvient à dominer une cible. Il fait appel à son invocation pour distraire ses ennemis tout en obligeant la cible de sa domination à attaquer ses propres alliés. Habituellement, il tente de dominer un adversaire qui attaque à distance. Une fois l'invocation détruite, il utilise *courroux féerique* et *invasion onirique*, ainsi que *décalage féerique* et *éclipse féerique* pour prendre la maîtrise du champ de bataille.

MATS MINNIGAN

Liche dryade épineuse **Contrôleur solo niveau 16**
Humanoïde féerique (mort-vivant, plante) de taille M 7 000 px

Initiative +13 **Sens** Perception +11 ; vision dans le noir
Épines de mort (nécrotique) aura 3 ; toute créature dénuée de déplacement forestier subit 5 dégâts nécrotiques chaque fois qu'elle se déplace ou est poussée, tirée ou glissée dans une case de l'aura.
Pv 690 ; **péril** 345 ; cf. aussi *indestructible*
Régénération 10 (si la liche dryade épineuse subit des dégâts radiants, sa régénération ne fonctionne pas jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant).
CA 34 ; **Vigueur** 32, **Réflexes** 30, **Volonté** 34
Immunités maladie, poison ; **Résistances** nécrotique 15
Jets de sauvegarde +5
VD 8 (déplacement forestier) ; cf. aussi *voyage par les arbres nécrotique*
Points d'action 2

Griffes putréfiées (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique**
+21 contre CA ; 2d8 + 3 dégâts, et 5 dégâts nécrotiques continus (sauvegarde annule).

Nécrolierres (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique**
Distance 10 ; deux attaques, chacune visant une cible différente ; +19 contre Réflexes ; 2d8 + 3 dégâts par attaque, et la cible glisse de 4 cases. Au terme de la glissade, la cible subit 5 dégâts nécrotiques continus et est maîtrisée (sauvegarde annule les deux).

Explosion de putréfaction (simple ; se recharge quand la liche est en péril pour la première fois) ✦ **poison**
Explosion de proximité 3 ; vise les ennemis ; +19 contre Vigueur ; 2d10 + 3 dégâts de poison, puis la cible subit 10 dégâts de poison continus et est affaiblie (sauvegarde annule les deux).

Piquants de mort (mineure 1/round ; à volonté) ✦ **nécrotique**
Explosion de proximité 3 ; vise une créature maîtrisée par *nécrolierres* ; +21 contre CA ; 1d6 + 8 dégâts plus 2d8 dégâts nécrotiques, puis la cible est affaiblie et subit un -2 aux tests d'Acrobaties et d'Athlétisme (sauvegarde annule les deux).

Apparences trompeuses (mineure ; à volonté) ✦ **illusion**
La liche dryade épineuse peut prendre l'apparence d'un humanoïde de taille M, généralement d'une belle elfe ou éladrine. Un test d'Intuition (opposé au test de Bluff de la liche) permet de comprendre que le monstre s'est entouré d'une illusion.

Voyage par les arbres nécrotique (mouvement ; à volonté) ✦ **nécrotique, téléportation**
La liche dryade épineuse se téléporte jusqu'à 8 cases si son point de départ et son point d'arrivée sont adjacents à un arbre, un sylvanien ou encore une plante de taille G ou supérieure. Quand elle se téléporte ainsi, elle inflige 10 dégâts nécrotiques à toutes les créatures qui ne sont pas des plantes et qui lui sont adjacentes au terme du déplacement.

Corps épineux
Une créature étreinte par une liche dryade épineuse subit 10 dégâts quand le monstre maintient l'étreinte.

Indestructible
Quand une liche dryade épineuse tombe à 0 point de vie, elle disparaît en une gerbe de feuilles mortes, mais elle n'est pas détruite pour autant. Elle réapparaît 1d10 jours plus tard dans un rayon de 1 case de l'arbre qui lui sert de phylactère, à moins que ce dernier n'ait été découvert et détruit avant.

Alignement mauvais **Langues** elfique, télépathie 10
Compétences Arcanes +17, Bluff +20, Discrétion +18, Intuition +16
For 16 (+11) **Dex** 20 (+13) **Sag** 17 (+11)
Con 22 (+14) **Int** 18 (+12) **Cha** 24 (+15)

Tactique de la liche dryade épineuse

Se faisant souvent passer pour une belle elfe ou éladrine ayant besoin d'aide, la liche dryade épineuse retrouve son véritable visage lorsque ses victimes sont à portée de son aura. La créature utilise ensuite *explosion de putréfaction* et passe à *nécrolierres* en attendant que le pouvoir précédent se recharge. Elle recourt à son aura d'*épines de mort*, *nécrolierres* et *piquants de mort* pour maîtriser et neutraliser ses adversaires. Enfin, elle utilise *voyage par les arbres nécrotique* pour prendre la fuite si elle est encerclée par un trop grand nombre d'ennemis.

Liche du vide **Chasseur d'élite niveau 20**
Humanoïde aberrant (mort-vivant) de taille M 5 600 px

Initiative +13 **Sens** Perception +18 ; vision dans le noir
Linceul nocturne aura 5 ; toute lueur vive prise dans l'aura est réduite à une lueur faible, et une lueur faible laisse place à l'obscurité (si la liche du vide subit des dégâts radiants, l'aura est annulée jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant).
Pv 296 ; **péril** 148 ; cf. aussi *indestructible* et *drainage vital*
CA 34 ; **Vigueur** 31, **Réflexes** 32, **Volonté** 34
Immunités maladie, poison, terreur ; **Résistances** nécrotique 10
Jets de sauvegarde +2
VD 4, vol 8 (stationnaire) ; cf. aussi *éclipse déphasante*
Points d'action 1

Drainage vital (simple ; à volonté) ✦ **guérison, nécrotique**
+23 contre Vigueur ; 2d6 + 7 dégâts nécrotiques, et la liche du vide regagne 15 points de vie.

Tentacules du vide (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique**
Distance 10 ; +23 contre Volonté ; 2d8 + 7 dégâts nécrotiques, puis la cible se retrouve à terre et est hébétée (sauvegarde annule).

Regard effrayant (mineure ; à volonté) ✦ **regard, terreur**
Décharge de proximité 3 ; +21 contre Vigueur ; la cible est poussée de 5 cases et subit un -2 aux jets d'attaque (sauvegarde annule).
Premier jet de sauvegarde raté : la cible est hébétée, immobilisée et subit un -2 aux jets d'attaque (sauvegarde annule tous).

Rire affreux (mineure ; se recharge quand la liche met un ennemi en péril) ✦ **psychique, terreur**
Décharge de proximité 3 ; +21 contre Volonté ; 2d8 + 7 dégâts psychiques, et la cible subit un -5 à toutes les défenses jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de la liche.

Disparition crépusculaire (mineure ; recharge ⚄ ⚅)
La liche du vide est immatérielle et invisible jusqu'à ce qu'elle attaque ou jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Éclipse déphasante (mineure ; à volonté)
La liche du vide se téléporte jusqu'à 2 cases.

Indestructible
Quand une liche du vide tombe à 0 point de vie, son corps et ses biens disparaissent en produisant des volutes de ténèbres, mais elle n'est pas détruite pour autant. Elle réapparaît (ainsi que ses biens) 1d10 jours plus tard dans un rayon de 1 case de son phylactère, à moins que ce dernier n'ait été découvert et détruit avant.

Alignement mauvais **Langues** commun, profond, télépathie 10
Compétences Arcanes +22, Intimidation +20
For 16 (+13) **Dex** 17 (+13) **Sag** 26 (+18)
Con 22 (+16) **Int** 24 (+17) **Cha** 20 (+15)

Tactique de la liche du vide

La liche du vide utilise *disparition crépusculaire* et *éclipse déphasante* pour prendre ses adversaires par surprise et évoluer à sa guise sur le champ de bataille. La créature tente d'attaquer la nuit ou dans une zone plongée dans l'obscurité, où elle pourra faire le meilleur usage possible de *linceul nocturne*. Elle pousse un *rire affreux* pour réduire les défenses de ses ennemis avant de les attaquer avec *regard effrayant* ou *tentacules du vide*.

Liche alhoon **Contrôleur d'élite (meneur) niveau 21**
Humanoïde aberrant (mort-vivant) de taille M, flagelleur mental 6 400 px

Initiative +15 **Sens** Perception +16 ; vision dans le noir
Aura nécromantique (nécrotique) aura 5 ; toute créature vivante qui entre dans l'aura ou y débute son tour de jeu subit 5 dégâts nécrotiques.
Pv 394 ; **péril** 197 ; cf. aussi *indestructible* et *second souffle*
Régénération 10 (si l'alhoon subit des dégâts radiants, sa régénération ne fonctionne pas jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant).
CA 37 ; **Vigueur** 31, **Réflexes** 35, **Volonté** 33
Immunités maladie, poison ; **Résistances** nécrotique 15
Jets de sauvegarde +2
VD 7
Points d'action 1 ; cf. aussi *fouissage cérébral (festin cérébral)*

Tentacules (simple ; à volonté)
+26 contre CA ; 3d8 + 3 dégâts, et la cible est étreinte. L'alhoon ne peut étreindre qu'une seule créature à la fois.

Fouissage cérébral (simple ; à volonté)
Vise une cible étreinte par l'alhoon, ou encore une créature étourdie ou hébétée ; +25 contre Vigueur ; 3d10 + 3 dégâts, et la cible est étourdie (sauvegarde annule). Si ce pouvoir fait tomber la cible à 0 point de vie ou moins, l'alhoon peut choisir de lui dévorer le cerveau ou d'en faire un serviteur :
Festin cérébral : l'alhoon dévore le cerveau de la cible. Cette dernière meurt aussitôt, et l'alhoon récupère 1 point d'action.
Création de serviteur (charme) : la cible regagne des points de vie égaux à sa valeur de péril et est dominée jusqu'à ce que l'alhoon soit détruit. La cible est immunisée contre *décharge mentale* et bénéficie d'un +5 en Volonté tant qu'elle se situe dans un rayon de 10 cases de l'alhoon qui l'a dominée.

Asservissement (simple ; recharge ⚄ ⚅) ✦ **charme**
Distance 10 ; +25 contre Volonté ; la cible est dominée (sauvegarde annule). Tant qu'elle est dominée, la cible est immunisée contre *décharge mentale* et bénéficie d'un +5 en Volonté à condition de rester dans un rayon de 10 cases de l'alhoon qui l'a dominée. L'alhoon ne peut profiter que d'une seule créature ainsi asservie à la fois.

Décharge mentale (simple ; recharge ⚄ ⚅) ✦ **psychique**
Décharge de proximité 5 ; ne vise pas les flagelleurs mentaux et leurs serviteurs ; +23 contre Volonté ; 4d8 + 7 dégâts psychiques, et la cible est hébétée (sauvegarde annule).
Échec : demi-dégâts, et la cible n'est pas hébétée.

Serviteur interposé (réaction immédiate, quand un ennemi vise l'alhoon avec une attaque de corps à corps ; à volonté)
L'attaque en question vise un serviteur situé à portée d'allonge de l'attaquant.

Second souffle (simple ; rencontre) ✦ **guérison**
L'alhoon dépense une récupération et regagne 98 points de vie. Il bénéficie d'un +2 à toutes les défenses jusqu'au début de son tour de jeu suivant.

Indestructible
Quand un alhoon tombe à 0 point de vie, son corps et ses biens tombent en poussière, mais il n'est pas détruit pour autant. Il réapparaît (ainsi que ses biens) 1d10 jours plus tard dans un rayon de 1 case de son phylactère, à moins que ce dernier n'ait été découvert et détruit avant.

Alignement mauvais **Langues** profond, télépathie 10
Compétences Arcanes +23, Bluff +17, Intuition +21
For 15 (+12) **Dex** 21 (+15) **Sag** 23 (+16)
Con 21 (+15) **Int** 26 (+18) **Cha** 14 (+12)

Tactique de l'alhoon

L'alhoon est un combattant ingénieux et intelligent qui ne combat que s'il a le sentiment d'avoir un avantage certain. La liche utilise *décharge mentale* ou ses tentacules jusqu'à ce qu'elle réussisse à hébéter ou étreindre une créature. Elle recourt ensuite à *fouissage cérébral*. Si l'alhoon n'est pas en péril et réussit à faire tomber la cible à 0 point de vie ou moins, elle la tue avec *festin cérébral*. S'il est en péril, il a plus de chances d'utiliser *création de serviteur*.

Demi-liche **Artilleur solo niveau 20**
Animé naturel (mort-vivant) de taille TP 14 000 px

Initiative +13 **Sens** Perception +18 ; vision dans le noir
Peur intrusive (terreur) aura 2 ; les ennemis pris dans l'aura subissent un -2 aux jets d'attaque.
Pv 800 ; **péril** 400 ; cf. aussi *dévoreur d'âme* et *indestructible*
Régénération 20 (si la demi-liche subit des dégâts radiants, sa régénération ne fonctionne pas jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant)
CA 33 ; **Vigueur** 35, **Réflexes** 32, **Volonté** 32
Immunités maladie, poison, sommeil ; **Résistances** nécrotique 10, psychique 10
Jets de sauvegarde +5
VD vol 12 (stationnaire)
Points d'action 2

Rayon d'ombre (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique**
Distance 20 ; +25 contre CA ; 3d6 + 8 dégâts nécrotiques.

Rayons jumeaux (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique**
La demi-liche effectue deux attaques de *rayon d'ombre*.

Absorption de l'âme (simple ; à volonté)
Distance 5 ; ne provoque pas d'attaques d'opportunité ; +25 contre Vigueur ; la cible est hébétée et maîtrisée (sauvegarde annule les deux). *Premier jet de sauvegarde raté :* la cible est en fait étourdie et maîtrisée (sauvegarde annule les deux). *Deuxième jet de sauvegarde raté :* la cible meurt, et son âme est piégée dans l'une des *gemmes spirituelles* de la demi-liche jusqu'à ce que cette dernière soit détruite ; cf. aussi *dévoreur d'âme* et encart *Sort des âmes absorbées*, page 200.

Œil d'obsidienne (mineure ; à volonté) ✦ **nécrotique, regard**
Distance 20 ; +25 contre Vigueur ; la cible subit 10 dégâts nécrotiques continus (sauvegarde annule).

Frémissement spirituel (réaction immédiate, quand une créature rate un jet de sauvegarde contre *absorption de l'âme* ; à volonté) ✦ **nécrotique, terreur**
Explosion de proximité 5 ; +25 contre Volonté ; 3d6 + 5 dégâts nécrotiques, et la cible subit un -2 aux jets de sauvegarde (sauvegarde annule).

Dévoreur d'âme (mineure ; dépense une âme piégée ; recharge ⚅) ✦ **guérison**
La demi-liche regagne 200 points de vie.

Gemmes spirituelles
Chacune des six *gemmes spirituelles* de la demi-liche peut renfermer l'âme de l'une de ses victimes. Au début de la rencontre, elles en contiennent deux. Une fois la demi-liche vaincue, il est possible de briser ses gemmes, les âmes ainsi libérées se rendant alors en Gisombre.

Indestructible
Quand une demi-liche tombe à 0 point de vie, son crâne (mais pas ses *gemmes spirituelles*) tombe en poussière, mais elle n'est pas détruite pour autant. Elle réapparaît 1d10 jours plus tard dans un rayon de 1 case de son phylactère, à moins que ce dernier n'ait été découvert et détruit avant.

Alignement mauvais **Langues** commun, universel
Compétences Arcanes +17, Intuition +18, Religion +18
For 16 (+13) **Dex** 16 (+13) **Sag** 17 (+13)
Con 24 (+17) **Int** 15 (+12) **Cha** 27 (+18)

Tactique de la demi-liche

Les demi-liches s'aventurent rarement au corps à corps et préfèrent de loin jeter des vagues de serviteurs sur leurs ennemis. Une fois ses adversaires aux prises avec d'autres créatures, elle envoie des volées de *rayons jumeaux* et d'*œil d'obsidienne*. Une demi-liche vise les adversaires les plus embêtants avec *absorption de l'âme*, puis se place de manière à tirer le meilleur parti de *frémissement spirituel*. Tant qu'elle sait son phylactère en sécurité, elle ne craint pas de combattre jusqu'à son « dernier » souffle.

Connaissance des liches

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Religion.

DD 27 : les éladrins se transforment en liches baelnorn pour tout un ensemble de raisons. Beaucoup choisissent cette voie afin d'agir en qualité de gardiens de tombeaux ancestraux. Contrairement à bien des liches classiques, les baelnorn ne sont pas forcément mauvais. Leur soif de pouvoir n'est pas aussi grande et ils gardent bien souvent leur phylactère non loin de l'endroit qu'ils protègent. Certains n'en ont même pas et doivent leur existence à un puissant rituel ou quelque bénédiction divine.

Parfois, une dryade exprime un désir tel de protéger *une forêt que cela tourne à l'obsession. En de rares* cas, une telle créature emprunte la voie de la non-vie et devient une liche dryade épineuse. Elle fait alors de son arbre préféré son phylactère, mais la corruption qui frappe son âme a tôt fait de déformer et de pourrir le végétal concerné. Au fil du temps, cette putréfaction peut même se propager aux environs.

Une liche du vide est une horreur antédiluvienne venue du Royaume Lointain qui prend le contrôle du corps et du phylactère d'un individu exécutant le rituel de transformation en liche. Attirée dans le monde par l'énergie mystérieuse produite durant ce rituel, cette entité aberrante envoie l'âme du ritualiste dans le Royaume Lointain et prend possession de son corps. Ce monstre s'entoure d'une chape d'obscurité, vestige des noirs couloirs de son plan d'origine.

DD 31 : la peau de l'alhoon ne conserve pas l'aspect doux et légèrement huileux de celle du flagelleur mental. En fait, celle d'un illithid mort-vivant a tout l'air sèche et gercée. L'alhoon est aussi connu sous le nom d'illithiliche. Les alhoon sont des utilisateurs de magie chassés de la société illithid parce qu'ils ont défié le règne des cerveaux fossiles en place. Ils apprécient toujours les cerveaux de mortels, mais n'en ont plus besoin sur le plan physiologique.

La demi-liche est un crâne animé, un squelette de main ou une colonne vertébrale orné de pierres précieuses qui dégagent une lueur malicieuse due aux âmes qui y sont enfermées. Malgré ce que pourrait laisser croire son nom, la demi-liche est beaucoup plus dangereuse qu'une simple liche. Les liches les plus puissantes qui découvrent le secret de conception de gemmes spirituelles se débarrassent souvent de leur enveloppe charnelle et deviennent des demi-liches. Pourvus d'un avantage réel en matière de taille et de mobilité, ces monstres parcourent l'univers en quête de secrets.

Rencontres de groupe

Les liches sont bien souvent à la tête de morts-vivants inférieurs, voire de démons ou de diables. Ces monstres ne tolèrent généralement que les créatures sur lesquelles leur emprise est totale et servent rarement des entités d'une puissance supérieure à la leur.

Rencontre de niveau 14 (5 600 px)
- 1 baelnorn (contrôleur d'élite de niveau 15)
- 2 dryades buissonnières (contrôleurs d'élite de niveau 13, cf. BF 97)

Rencontre de niveau 17 (9 000 px)
- 2 esquilleux (soldats de niveau 14, cf. BF 108)
- 1 liche dryade épineuse (contrôleur solo de niveau 16)

Rencontre de niveau 19 (13 200 px)
- 1 alhoon (contrôleur d'élite de niveau 21)
- 1 goule du sombre pacte (franc-tireur d'élite de niveau 19, cf. page 157)
- 1 abomination babélienne (contrôleur de niveau 18, cf. *BF* 34)

Rencontre de niveau 20 (15 500 px)
- 2 visiteurs des ténèbres (soldats d'élite de niveau 19, cf. page 148)
- 1 liche du vide (chasseur d'élite de niveau 20)
- 1 spectre du néant (chasseur de niveau 23, cf. *BF* 246)

Rencontre de niveau 21 (18 000 px)
- 2 bodaks massacreurs (soldats de niveau 18, cf. *BF* 39)
- 1 demi-liche (artilleur solo de niveau 20)

DAVID SOURWINE

MOLOSSE CADAVÉREUX

Parmi les molosses, on trouve aussi des cadavres animés et quelques créatures ombreuses ayant une forme canine. L'association de ces monstres avec la mort leur a valu le nom de molosses cadavéreux. Ils conservent un fort instinct prédateur et ont un goût prononcé pour la chair fraîche.

Molosse pourrissant **Sbire niveau 1**
Bête naturelle (mort-vivant) de taille P 25 px

Initiative +3 **Sens** Perception +2 ; vision dans le noir
Puanteur de gangrène aura 1 ; tout ennemi qui débute son tour de jeu dans l'aura d'au moins trois molosses pourrissants subit un -2 aux jets d'attaque, tests de compétence et tests de caractéristique jusqu'au début de son tour de jeu suivant.
Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire.
CA 15 ; **Vigueur** 11, **Réflexes** 17, **Volonté** 11
Immunités maladie, poison ; **Résistances** nécrotique 10
VD 8

(+) **Morsure sépulcrale** (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique**
+4 contre Réflexes ; 5 dégâts nécrotiques.

Alignement non aligné **Langues** -
For 8 (-1) **Dex** 16 (+3) **Sag** 14 (+2)
Con 14 (+2) **Int** 3 (-4) **Cha** 3 (-4)

Tactique du molosse pourrissant

Les molosses pourrissants sont des créatures lâches qui évoluent dans les ombres et donnent de petits coups de dents à leurs adversaires. Ces chiens qui empestent la mort se jettent sur un ennemi et tentent de le submerger au moyen de *puanteur de gangrène* et de *morsure sépulcrale*.

Molosse de famine **Franc-tireur niveau 2**
Bête naturelle (mort-vivant) de taille P 125 px

Initiative +6 **Sens** Perception +3 ; vision dans le noir
Pv 38 ; **péril** 19
CA 16 ; **Vigueur** 14, **Réflexes** 15, **Volonté** 14
Immunités maladie, poison ; **Résistances** nécrotique 10 ; **Vulnérabilités** radiant 5
VD 8

(+) **Morsure** (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique**
+5 contre Réflexes ; 1d4 + 2 dégâts nécrotiques, et 5 dégâts nécrotiques continus (sauvegarde annule).

Avantage de combat
Quand le molosse de famine touche une cible contre laquelle il jouit d'un avantage de combat, celle-ci se retrouve à terre.

Alignement non aligné **Langues** -
For 12 (+2) **Dex** 16 (+4) **Sag** 14 (+3)
Con 14 (+3) **Int** 3 (-3) **Cha** 8 (+0)

Tactique du molosse de famine

Les molosses de famine sont couards, mais leur goût pour la chair fraîche les pousse à entreprendre des actes inconsidérés. S'ils ont le nombre ou des alliés de leur côté, ils chargent une même cible en utilisant *morsure*. Ils cherchent la moindre occasion de prendre un adversaire en tenaille dans le but de le mettre à terre.

Chien du trépas **Brute d'élite niveau 6**
Bête ombreuse de taille G 500 px

Initiative +6 **Sens** Perception +6 ; vision dans le noir
Pv 176 ; **péril** 88
CA 20 ; **Vigueur** 19, **Réflexes** 17, **Volonté** 16
Jets de sauvegarde +2
VD 8
Points d'action 1

(+) **Morsure** (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique**
+9 contre CA ; 4d6 + 3 dégâts nécrotiques, et la cible se retrouve à terre.

Mords les jambes (opportunité, quand un ennemi adjacent se relève ; à volonté) ✦ **nécrotique**
Le chien du trépas effectue une attaque de *morsure* contre l'ennemi en question.

Animation impie
Un humanoïde vivant tué par un chien du trépas est animé sous la forme d'un macchab corrupteur (cf. *BF* 274) doué de libre arbitre à la fin du tour de jeu suivant de son créateur.

Alignement non aligné **Langues** -
For 20 (+8) **Dex** 17 (+6) **Sag** 16 (+6)
Con 18 (+7) **Int** 5 (+0) **Cha** 10 (+3)

Tactique du chien du trépas

Les chiens du trépas chargent tête baissée sur l'adversaire le plus proche afin de le mordre. Le monstre jette son adversaire à terre puis le déchiquette. Si ces bêtes sentent une créature faible et fragile, elles se jettent sur elle avant tout dans l'espoir de l'abattre et de faire apparaître un macchab corrupteur.

Molosse charogneux **Brute d'élite niveau 13**
Bête naturelle (mort-vivant) de taille G 1 600 px

Initiative +9 **Sens** Perception +9 ; vision dans le noir
Terreur inspirée (**terreur**) aura 5 ; tout ennemi qui débute son tour de jeu dans l'aura subit un -2 aux jets d'attaque jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.
Pv 316 ; **péril** 158 ; cf. aussi *assimilation*
CA 27 ; **Vigueur** 27, **Réflexes** 25, **Volonté** 24
Immunités maladie, poison ; **Résistances** nécrotique 15 ; **Vulnérabilités** radiant 5
Jets de sauvegarde +2
VD 8
Points d'action 1

(+) **Mâchoire béante** (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique**
+16 contre CA ; 3d8 + 8 dégâts nécrotiques, puis 10 dégâts nécrotiques continus (sauvegarde annule) et la cible se retrouve à terre ; cf. aussi *opportuniste*.

Griffes funestes (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique**
Le molosse charogneux effectue deux attaques : +14 contre CA chacune ; 2d8 + 8 dégâts nécrotiques chacune. Si les deux attaques touchent une même cible, le molosse charogneux peut également lui porter une attaque de *mâchoire béante*.

Assimilation (libre, quand le molosse charogneux fait tomber une créature à 0 point de vie ou moins ; à volonté) ✦ **guérison, nécrotique**
Vise la créature en question ; +16 contre Vigueur ; la cible perd une récupération et le molosse charogneux regagne 79 points de vie.

Opportuniste
Le molosse charogneux réussit un coup critique sur un résultat de 18-20 et inflige 2d8 dégâts supplémentaires contre les cibles à terre.

Alignement chaotique mauvais **Langues** -
For 22 (+12) **Dex** 17 (+9) **Sag** 16 (+9)
Con 18 (+10) **Int** 4 (+3) **Cha** 18 (+10)

Tactique du molosse charogneux

Le molosse charogneux se précipite au corps à corps dès qu'il en a l'occasion et s'attache à une seule cible. Il alterne entre *mâchoire béante* et *griffes funestes*, et dépense son point d'action quand il a une chance d'utiliser les deux attaques contre une même cible dans le même round. Ce monstre intrépide combat jusqu'à la mort.

Connaissance des molosses cadavéreux

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de compétence.

Religion DD 15 : les molosses pourrissants sont de misérables créatures qui ont tout l'air de cadavres de corniauds à la panse pleine d'entrailles en putréfaction. Ces créatures sont le fruit de chiens qui creusent et dévorent des cadavres en décomposition. Ils tombent rapidement malades, pourrissent lentement de l'intérieur et finissent par mourir avant que les énergies nécromantiques des environs ne réanime leur carcasse. Ces créatures reviennent à la « vie » avec un goût très prononcé pour la chair fraîche.

Le molosse de famine a les traits émaciés d'un chien errant affamé. Ce type de monstre apparaît quand un chien est abandonné par son maître et meurt de faim. Il est alors avide de chair fraîche et ne conserve aucun sens de la fidélité.

Religion DD 20 : le molosse charogneux est un amas de corps en décomposition qui prend la forme d'un chien imposant et il est le produit impie d'expériences nécromantiques. Les ritualistes mauvais fusionnent les cadavres pour créer ce violent prédateur canidé. Attaché à son territoire, ce monstre parcourt les lieux souillés d'énergie nécrotique et autres régions pour le compte de son créateur.

Arcanes DD 15 : le chien du trépas est un grand chien bicéphale dont chaque tête est pourvue d'une gueule garnie de crocs pointus. L'odeur de la mort persiste partout où il passe.

Arcanes DD 20 : les chiens du trépas sont des créatures de Gisombre qui transforment leurs victimes en macchabs corrupteurs. Ils entrent dans le monde en empruntant des croisées ombreuses, des lieux où la Gisombre et le monde des mortels convergent.

Rencontres de groupe

Les molosses cadavéreux sont attirés par les cimetières et les lieux où la mort joue un rôle de premier plan. Ils fondent parfois sur des villes, mais préfèrent nettement rester en marge de la civilisation pour s'en prendre aux malheureux voyageurs. On les trouve parmi les vivants et les morts, avec ou sans maître.

Rencontre de niveau 1 (550 px)
- 4 sénestres (sbires de niveau 1, cf. page 182)
- 4 squelettes décrépits (sbires de niveau 1, cf. *BF* 248)
- 4 molosses pourrissants (sbires de niveau 1)
- 2 zombies (brutes de niveau 2, cf. *BF* 274)

Rencontre de niveau 2 (625 px)
- 2 molosses de famine (francs-tireurs de niveau 2)

Rencontre de niveau 4 (1 100 px)
- 1 lame noire gobeline (chasseur de niveau 1, cf. *BF* 137)
- 1 tireur d'élite gobelin (artilleur de niveau 2, cf. *BF* 138)
- 1 gobelin fendeur de crânes (brute de niveau 3, cf. *BF* 139)

Rencontre de niveau 5 (1 100 px)
- 2 molosses de famine (francs-tireurs de niveau 2)
- 2 molosses tombaux (brutes de niveau 3, cf. *BF* 274)
- 1 mage humain (artilleur de niveau 4, cf. *BF* 163)
- 4 molosses pourrissants (sbires de niveau 1)

Rencontre de niveau 6 (1 250 px)
- 1 chien du trépas (brute d'élite de niveau 6)
- 1 porte-chaîne shadar-kai (franc-tireur de niveau 6, cf. *BF* 242)
- 1 noirelame shadar-kai (chasseur de niveau 6, cf. *BF* 242)
- 1 molosse d'ombre (franc-tireur de niveau 6, cf. *BF* 188)

Rencontre de niveau 13 (4 400 px)
- 1 disciple blasphème (artilleur de niveau 13, cf. page 135)
- 1 molosse charogneux (brute d'élite de niveau 13)
- 1 liche, magicien humain (contrôleur d'élite de niveau 14, cf. *BF* 175)

Rencontre de niveau 13 (4 400 px)
- 1 tyramort (artilleur solo de niveau 15, cf. page 188)
- 2 molosses charogneux (brutes d'élite de niveau 13)
- 2 phalènes d'effroi (soldats de niveau 15, cf. page 175)

DANIEL RUDNICKI

MOMIE

Les momies protègent des lieux sacrés sur lesquels elles veillent parfois pendant des siècles sans jamais faiblir. Elles jettent de redoutables malédictions et délivrent des attaques meurtrières qui transmettent une terrible maladie aux intrus.

Champion détraqué **Brute d'élite niveau 12**
Humanoïde aberrant (mort-vivant) de taille G, répugnard 1 400 px

Initiative +8 **Sens** Perception +9 ; vision dans le noir
Désespoir (terreur) aura 5 ; tout ennemi pris dans l'aura subit un -2 aux jets d'attaque contre le champion détraqué.
Pv 300 ; **péril** 150
Régénération 10 (si le champion détraqué subit des dégâts de feu, sa régénération ne fonctionne pas jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant)
CA 26 ; **Vigueur** 29 (31 quand il est en péril), **Réflexes** 22, **Volonté** 26
Immunités maladie, poison, terreur ; **Résistances** nécrotique 10
Jets de sauvegarde +2
VD 8
Points d'action 1

⨺ **Coup putréfiant** (simple ; à volonté) ✦ **maladie, nécrotique**
Allonge 2 ; +17 contre CA (+19 quand il est en péril) ; 2d8 + 7 dégâts nécrotiques (3d8 + 9 dégâts nécrotiques quand il est en péril), et la cible contracte la putréfaction de momie (niveau 12 ; stabilisation Endurance DD 17, amélioration Endurance DD 23 ; cf. *GdM* 49).

Alignement mauvais **Langues** profond, télépathie 10

For 24 (+13)	**Dex** 14 (+8)	**Sag** 7 (+4)
Con 20 (+11)	**Int** 7 (+4)	**Cha** 14 (+8)

Tactique du champion détraqué

Le champion détraqué attaque à coups de poings et s'en prend à l'adversaire qui à ses yeux représente la plus grande menace du round. Évidemment, il tente de transmettre sa maladie à un maximum d'ennemis.

Pharaon ténébreux **Contrôleur d'élite (meneur) niveau 13**
Animé naturel (créature artificielle, mort-vivant) de taille G, orant 1 600 px

Initiative +8 **Sens** Perception +9 ; vision dans le noir
Désespoir (terreur) aura 5 ; tout ennemi pris dans l'aura subit un -2 aux jets d'attaque contre le pharaon ténébreux.
Pv 264 ; **péril** 132 ; cf. aussi *malédiction de la momie*
Régénération 10 (si le pharaon ténébreux subit des dégâts de feu, sa régénération ne fonctionne pas jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant)
CA 30 ; **Vigueur** 28, **Réflexes** 22, **Volonté** 27
Immunités maladie, poison, sommeil ; **Résistances** nécrotique 10 ; cf. aussi *foi simulée*
Jets de sauvegarde +2
VD 5
Points d'action 1

⨺ **Coup** (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique**
Allonge 2 ; +19 contre CA ; 2d8 + 6 dégâts nécrotiques.

⨺ **Volée de coups** (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique**
Le pharaon ténébreux effectue deux attaques de coup, chacune visant une cible différente.

Parade psychique (interruption immédiate, quand un ennemi est censé viser le pharaon ténébreux avec une attaque ; à volonté) ✦ **psychique**
Distance 10 ; vise l'ennemi en question ; +17 contre Volonté ; l'ennemi en question désigne une nouvelle cible, sans quoi l'attaque est annulée. Un pouvoir de rencontre ou quotidien est dépensé.

Malédiction psychique (simple ; à volonté) ✦ **psychique**
Distance 10 ; +17 contre Volonté ; 2d8 + 6 dégâts psychiques, et chaque fois que la cible utilise un pouvoir d'attaque, elle subit 5 dégâts psychiques (sauvegarde annule). *Effet secondaire :* la cible est hébétée (sauvegarde annule).

Malédiction de la momie (quand le pharaon tombe à 0 point de vie) ✦ **maladie**
Explosion de proximité 10 ; vise les ennemis ; +17 contre Volonté ; la cible contracte la putréfaction de momie (niveau 13 ; stabilisation Endurance DD 17, amélioration Endurance DD 23 ; cf. *GdM* 49).

Foi simulée (simple ; à volonté)
Le pharaon ténébreux adopte une position méditative. Jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant, il gagne une résistance 20 à tous les dégâts, et les alliés situés dans sa ligne de mire bénéficient d'un +2 aux jets d'attaque. Si le pharaon ténébreux se déplace, l'effet prend fin.

Alignement mauvais **Langues** commun

For 22 (+12)	**Dex** 14 (+8)	**Sag** 16 (+9)
Con 20 (+11)	**Int** 7 (+4)	**Cha** 11 (+6)

Tactique du pharaon ténébreux

Le pharaon ténébreux utilise *foi simulée* pour se protéger tout en galvanisant ses alliés. Quand il sort de sa transe méditative, il vise un adversaire au moyen de *malédiction psychique*. Si un ennemi se rapproche, il utilise *volée de coups* et *parade psychique* pour le décourager.

GORAN JOSIC

Fléau de Baphomet **Contrôleur d'élite (meneur) niveau 13**
Humanoïde naturel (mort-vivant) de taille M, minotaure 1 600 px

Initiative +7 **Sens** Perception +16 ; vision dans le noir
Désespoir (terreur) aura 5 ; tout ennemi pris dans l'aura subit un -2 aux jets d'attaque contre le fléau de Baphomet.
Faveur de Baphomet aura 10 ; tout allié du fléau de Baphomet qui débute son tour de jeu dans l'aura bénéficie d'un +2 aux jets d'attaque quand il charge.
Pv 258 ; **péril** 129 ; cf. aussi *malédiction féroce*
Régénération 10 (si le fléau de Baphomet subit des dégâts de feu, sa régénération ne fonctionne pas jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant)
CA 29 ; **Vigueur** 31, **Réflexes** 24, **Volonté** 30
Immunités maladie, poison ; **Résistances** nécrotique 10
Jets de sauvegarde +2
VD 6
Points d'action 1

Grande masse maudite (simple ; à volonté) ✦ **arme, nécrotique**
+15 contre CA ; 1d8 + 7 dégâts plus 1d6 dégâts nécrotiques.

Charge encornée (simple ; à volonté)
Le fléau de Baphomet effectue une attaque de charge ; +16 contre CA ; 2d6 + 6 dégâts, et la cible se retrouve à terre.

Cornes de force (mineure ; à volonté) ✦ **force**
Distance 5 ; +18 contre CA ; 1d8 + 3 dégâts de force, et la cible est poussée de 2 cases.

Malédiction féroce (quand le fléau de Baphomet tombe à 0 point de vie) ✦ **arme, maladie, nécrotique**
Le fléau de Baphomet effectue une attaque de base de corps à corps puis une attaque secondaire. *Attaque secondaire :* explosion de proximité 10 ; vise les ennemis ; +18 contre Volonté ; la cible contracte la putréfaction de momie (niveau 13 ; stabilisation Endurance DD 17, amélioration Endurance DD 23 ; cf. *GdM* 49).

Appel de la bête (mineure ; à volonté)
Distance 10 ; un allié en péril situé dans un rayon de 10 cases du fléau de Baphomet effectue une attaque de base de corps à corps au prix d'une action libre.

Alignement chaotique mauvais **Langues** abyssale, commun
Compétences Exploration +14, Intimidation +14, Nature +16, Religion +12

For 22 (+12)	**Dex** 12 (+7)	**Sag** 17 (+9)
Con 17 (+9)	**Int** 13 (+7)	**Cha** 16 (+9)

Équipement robe, masse d'armes

Tactique du fléau de Baphomet

Ce monstre implore Baphomet tout en châtiant ses ennemis. Il utilise *cornes de force* pour pousser un ennemi de manière à pouvoir ensuite effectuer une *charge encornée*. La momie recourt également à *cornes de force* pour rapprocher ses ennemis de ses propres alliés afin qu'ils puissent attaquer quand il se sert d'*appel de la bête*.

Momies non humanoïdes

« Champion momie » et « seigneur momie » sont des archétypes de monstres applicables aux personnages non joueurs. Pour plus de détails sur les règles de création de monstres accompagnés d'un tel archétype, reportez-vous au Chapitre 10 du *Guide du Maître*.

Le *Guide du Maître* indique que les champions et seigneurs momies doivent être humanoïdes, mais toutes les momies n'observent pas cette règle. Du reste, certaines créatures non humanoïdes font des momies parfaites. Ainsi, un orant et un sphinx ont servi de créatures de base dans la présente section. En règle générale, n'importe quelle créature peut devenir une momie tant que son rôle consiste à protéger un lieu important.

Nécrosphinx **Soldat solo niveau 16**
Créature magique immortelle (mort-vivant) de taille G 7 000 px

Initiative +12 **Sens** Perception +17 ; vision dans le noir
Désespoir (terreur) aura 5 ; tout ennemi pris dans l'aura subit un -2 aux jets d'attaque contre le nécrosphinx.
Pv 760 ; **péril** 380 ; cf. aussi *malédiction de la momie* et *second souffle*
Régénération 10 (si le nécrosphinx subit des dégâts de feu, sa régénération ne fonctionne pas jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant)
CA 37 ; **Vigueur** 35, **Réflexes** 32, **Volonté** 37 ; cf. aussi *défi du sphinx*
Immunités maladie, poison ; **Résistances** nécrotique 10
Jets de sauvegarde +5
VD 6, vol 8 (maladroit), vol partiel 10 ; cf. aussi *bond de la mort*
Points d'action 2 ; cf. aussi *défi du sphinx*

Griffes (simple ; à volonté)
+21 (cf. aussi *défi du sphinx*) contre CA ; 2d10 + 5 dégâts, et la cible est marquée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du nécrosphinx.

Bond de la mort (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique**
Le nécrosphinx se déplace jusqu'à 6 cases et effectue deux attaques de griffes, chacune visant une cible différente. Si une attaque touche, la cible se retrouve à terre. Si les deux attaques touchent, chaque cible subit aussi 5 dégâts nécrotiques continus (sauvegarde annule).

Riposte violente (interruption immédiate, quand une créature marquée par le nécrosphinx lui porte une attaque de corps à corps ; à volonté) ✦ **nécrotique**
Vise la créature en question ; +21 (cf. aussi *défi du sphinx*) contre CA ; 2d10 + 5 dégâts, puis la cible subit 5 dégâts nécrotiques continus et est marquée (sauvegarde annule les deux).

Rugissement nécrotique (mineure ; recharge ⚄ ⚅) ✦ **nécrotique, terreur**
Explosion de proximité 5 ; vise les ennemis ; +19 (cf. aussi *défi du sphinx*) contre Volonté ; la cible subit 5 dégâts nécrotiques continus et un -2 aux jets d'attaque (sauvegarde annule les deux).

Malédiction de la momie (quand le nécrosphinx tombe à 0 point de vie) ✦ **maladie**
Explosion de proximité 10 ; vise les ennemis ; +18 contre Volonté (cf. aussi *défi du sphinx*) ; la cible contracte la putréfaction de momie (niveau 16 ; stabilisation Endurance DD 20, amélioration Endurance DD 25 ; cf. *GdM* 49).

Second souffle (simple ; rencontre ; cf. aussi *défi du sphinx*) ✦ **guérison**
Le nécrosphinx dépense une récupération et regagne 190 points de vie. En outre, il bénéficie d'un +2 à toutes ses défenses jusqu'au début de son tour de jeu suivant.

Défi du sphinx
Le nécrosphinx pose une question ou une énigme sans combat (cf. *BF* 247). Si la créature défiée refuse de répondre ou répond à côté, le nécrosphinx gagne les avantages suivants jusqu'à la fin de la rencontre : point d'action supplémentaire, une utilisation supplémentaire de *second souffle*, un +2 aux jets d'attaque et un +2 à toutes les défenses.

Alignement *mauvais* ***Langues*** *commun, universel*
Compétences Arcanes +16, Histoire +16, Intimidation +16, Intuition +17, Religion +16

For 19 (+12)	**Dex** 15 (+10)	**Sag** 19 (+12)
Con 16 (+11)	**Int** 16 (+11)	**Cha** 16 (+11)

Tactique du nécrosphinx

À l'instar de son homologue vivant, le nécrosphinx aime poser une question, un défi ou une énigme à ses ennemis en puissance. Une fois le combat entamé, il combat sans pitié jusqu'à ce que les intrus soient morts. Il commence avec *rugissement nécrotique* puis utilise *bond de la mort* sur des adversaires groupés.

Contremaître de la flamme sombre **Contrôleur d'élite niveau 17**
Humanoïde élémentaire (feu, mort-vivant) de taille M, azer 3 200 px

Initiative +12 **Sens** Perception +15 ; vision dans le noir
Flammes sombres persistantes (feu, nécrotique) aura 5 ; tout ennemi qui débute son tour de jeu dans l'aura subit 5 dégâts de feu et nécrotiques.
Pv 330 ; **péril** 165 ; cf. aussi *malédiction de la momie*
Régénération 10 (si le contremaître de la flamme sombre subit des dégâts de froid, sa régénération ne fonctionne pas jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant)
CA 33 ; **Vigueur** 30, **Réflexes** 27, **Volonté** 34
Immunités maladie, poison ; **Résistances** feu 10, nécrotique 10
Jets de sauvegarde +2
VD 5
Points d'action 1

Fouet barbelé (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+22 contre CA ; 1d8 + 4 dégâts.

Désespoir brûlant (simple ; à volonté) ✦ **feu, terreur**
Distance 5 ; +20 contre Réflexes ; la cible subit 5 dégâts de feu continus et un -2 à toutes les défenses (sauvegarde annule les deux).

Malédiction de la momie (quand le contremaître de la flamme sombre tombe à 0 point de vie) ✦ **maladie**
Explosion de proximité 10 ; vise les ennemis ; +19 contre Volonté ; la cible contracte la putréfaction de momie (niveau 17 ; stabilisation Endurance DD 20, amélioration Endurance DD 25 ; cf. *GdM* 49).

Alignement mauvais **Langues** géant

For 20 (+13)	**Dex** 18 (+12)	**Sag** 24 (+15)
Con 21 (+13)	**Int** 14 (+10)	**Cha** 16 (+11)

Équipement cotte de mailles, fouet barbelé

Tactique du contremaître de la flamme sombre

Le contremaître de la flamme sombre se déplace sur le champ de bataille pour tirer le meilleur parti possible de son aura de *sombres flammes persistantes*. La momie n'hésite pas à s'engager au corps à corps afin de toucher plusieurs adversaires à la fois tout en frappant l'un d'eux avec *désespoir brûlant*. Si un adversaire utilise une attaque *de froid, le monstre s'attache à l'éliminer en premier.*

Hiérophante abandonné **Contrôleur solo niveau 21**
Humanoïde naturel (mort-vivant) de taille M, humain 16 000 px

Initiative +11 **Sens** Perception +14 ; vision dans le noir
Espoir déclinant (nécrotique, terreur) aura 5 ; tout ennemi pris dans l'aura subit un -2 à toutes les défenses et un -2 aux jets d'attaque contre le hiérophante abandonné.
Pv 955 ; **péril** 477 ; cf. aussi *malédiction de la momie*
Régénération 10 (si le hiérophante abandonné subit des dégâts de feu, sa régénération ne fonctionne pas jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant)
CA 37 ; **Vigueur** 37, **Réflexes** 32, **Volonté** 41
Immunités maladie, poison ; **Résistances** nécrotique 15
Jets de sauvegarde +5
VD 5
Points d'action 2

Masse d'armes (simple ; à volonté) ✦ **arme, nécrotique**
+24 contre CA ; 1d8 + 5 dégâts, et 10 dégâts nécrotiques continus (sauvegarde annule).

Vision de mort (mineure 1/round ; à volonté) ✦ **psychique**
Explosion de proximité 10 ; vise une créature ; +24 contre Volonté ; 2d6 + 7 dégâts psychiques, et la cible est hébétée (sauvegarde annule).

THOMAS M. BAXA

Parole d'Orcus (simple ; recharge ⚅) ✦ **guérison, nécrotique**
Explosion de proximité 5 ; vise les ennemis ; +24 contre Vigueur ; 2d6 + 7 dégâts nécrotiques, et la cible est étourdie (sauvegarde annule). Les morts-vivants pris dans l'explosion regagnent 15 points de vie.

Malédiction de la momie (quand le hiérophante abandonné tombe à 0 point de vie) ✦ **maladie**
Explosion de proximité 10 ; vise les ennemis ; +23 contre Volonté ; la cible contracte la putréfaction de momie (niveau 21 ; stabilisation Endurance DD 24, amélioration Endurance DD 29 ; cf. *GdM* 49).

Alignement chaotique mauvais **Langues** abyssale, commun
Compétences Religion +17

For 23 (+16)	**Dex** 13 (+11)	**Sag** 18 (+14)
Con 15 (+12)	**Int** 14 (+12)	**Cha** 26 (+18)

Équipement harnois, masse d'armes

Tactique du hiérophante abandonné

Le hiérophante abandonné utilise *vision de mort* pour hébéter un adversaire tout en combattant les autres. Il invoque *parole d'Orcus* aussi souvent que possible et donne des coups de masse d'armes. Si un adversaire effectue une attaque qui inflige des dégâts de feu, le hiérophante abandonné concentre ses assauts sur celui-ci.

Connaissance des momies

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Religion.

DD 20 : les champions détraqués sont des mastodontes répugnards transformés en momies par des adorateurs qui vénèrent des entités du Royaume Lointain. Ce sont donc des créatures animées par la folie qui ne connaissent que la destruction. Même leurs créateurs se tiennent à l'écart de ces monstruosités dès lors qu'on leur confie la garde d'un endroit.

La robe rouge et noir du fléau de Baphomet dissimule son corps recouvert de bandelettes. Des touffes de fourrures apparaissent toutefois, dévoilant une peau parcourue de vers. Quelques membres du culte minotaure de Baphomet sont choisis pour subir l'opération qui fera d'eux des momies. Symbole de leur dévouement, les cornes et l'arme du minotaure sont gravées de runes en hommage à Baphomet.

Le pharaon ténébreux est un orant investi des âmes *de seigneurs et de rois, puis animé au moyen d'un rituel divin. Cette créature artificielle intelligente* gardait peut-être de grands trésors et secrets autrefois, mais une fois son étincelle divine corrompue, les âmes sont perverties et le mort-vivant se retourne contre les mortels. Les âmes constituent alors une seule et même conscience qui pense être un dieu de la mort et de la tyrannie, au point que la créature se met en quête d'adorateurs et tue tous ceux qui refusent de la suivre.

Le nécrosphinx est un grand lion aux ailes noires recouvert de bandelettes de lin noir. Ses yeux noirs sont mouchetés d'or et ses ailes sont constituées de plumes sombres qui voilent à peine une chair en décomposition. Le nécrosphinx a pour vocation de garder des secrets. Ces momies protègent souvent des artefacts, phylactères de liche et autres ouvrages de connaissances nécromantiques. Quand on la rencontre pour la première fois, la créature lance souvent un défi qui prend la forme d'une énigme ou d'une question, la survie des intrus dépendant alors de leur réponse.

DD 25 : le contremaître de la flamme sombre ressemble à un nain mort-vivant aux cheveux et à la barbe composés de flammes noires et crépitantes. La créature est recouverte de bandages huilés qui brûlent d'une flamme sombre sans jamais se consumer. Sa peau cuivrée et fumante est à peine visible sous cette tenue ardente. Les contremaîtres de la flamme sombre sont les meneurs morts-vivants de groupes indépendants d'azers qui vénèrent Asmodée. Ils apportent la discipline et un sens de la communauté aux adorateurs diaboliques tout en supervisant la construction d'édifices impies dédiés au Seigneur des Neuf Enfers.

Les hiérophantes abandonnés sont les momies de prêtres qui faisaient preuve d'une telle dépravation que leur culte les a tués avant de les embaumer. Mais plutôt que de gâcher la puissance de ces prêtres, les adorateurs en font des gardiens chargés de veiller sur les trésors et leurs connaissances les plus précieux.

Rencontres de groupe

Les momies apparaissent souvent en compagnie de serviteurs morts-vivants et d'adorateurs vivants.

Rencontre de niveau 12 (3 800 px)
- 2 champions détraqués (brutes d'élite de niveau 12)
- 1 infiltrateur flagelleur mental (chasseur de niveau 14, cf. *BF* 116)

Rencontre de niveau 13 (4 600 px)
- 4 hommes d'armes minotaures (soldats de niveau 10, cf. *BF* 186)
- 1 fléau de Baphomet (contrôleur d'élite de niveau 13)
- 2 gardiens squelettes sépulcraux (brutes de niveau 10, cf. *BF* 249)

Rencontre de niveau 14 (5 600 px)
- 1 pharaon ténébreux (contrôleur d'élite de niveau 13)
- 1 liche, magicien humain (contrôleur d'élite de niveau 14, cf. *BF* 175)
- *2 gardes protecteurs (soldats de niveau 14, cf. BF 122)*

Rencontre de niveau 17 (10 600 px)
- *1 seigneur des bêtes azer (soldat de niveau 17, cf. BF 28)*
- 3 fantassins azers (soldats de niveau 14, cf. *BF* 27)
- 1 berserker azer (brute de niveau 15, cf. *BF* 27)
- 4 guerriers azers (sbires niveau 17, cf. *BF* 27)
- 1 contremaître de la flamme sombre (contrôleur d'élite de niveau 17)

Rencontre de niveau 24 (28 000 px)
- 1 hiérophante abandonné (contrôleur solo de niveau 21)
- 2 momies géantes (brutes de niveau 21, cf. *BF* 191)
- 2 vagabonds pourrissants (soldats de niveau 20, cf. *BF* 262)

MORDURE

La simple présence d'énergie nécrotique anime parfois la chair, mais il lui arrive aussi de donner vie à des déchets et résidus, formant alors une mordure.

Sépulcreux

Cette minuscule créature compense son manque d'intelligence par une grande espièglerie. Les sépulcreux élisent généralement domicile dans les cimetières et les mausolées, où ils s'en prennent aux visiteurs éplorés.

Sépulcreux **Sbire niveau 3**
Animé naturel (mort-vivant) de taille TP 38 px

Initiative +9 **Sens** Perception +4 ; vision dans le noir
Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire.
CA 17 ; **Vigueur** 13, **Réflexes** 18, **Volonté** 14
Immunités maladie, poison ; **Résistances** nécrotique 10
VD 8

Morsure (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique**
+8 contre CA ; 3 dégâts nécrotiques, et 2 dégâts nécrotiques continus (sauvegarde annule).

Tactique sépulcrale
Quand un sépulcreux touche une cible adjacente à au moins trois sépulcreux, il inflige en fait 6 dégâts et 5 dégâts nécrotiques continus (sauvegarde annule).

Alignement non aligné **Langues** -
Compétences Discrétion +14
For 8 (+0) **Dex** 26 (+9) **Sag** 16 (+4)
Con 17 (+4) **Int** 4 (-2) **Cha** 14 (+3)

Tactique du sépulcreux

Les sépulcreux évoluent dans les ombres et tentent de surprendre les visiteurs qui s'aventurent dans leur domaine. Ils aiment s'en prendre à une cible pour bénéficier de l'avantage que leur procure *tactique sépulcrale*. Si une cible semble menaçante, ils filent dans l'obscurité jusqu'à ce qu'une victime plus faible se présente.

Connaissance des sépulcreux

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Religion.

DD 15 : les sépulcreux sont constitués d'os, de poussière, de cheveux et de lambeaux de chair animés qui s'accumulent dans les tombes. On les trouve généralement dans les zones emplies d'énergie nécrotique et ces créatures peuvent se montrer particulièrement espiègles.

Tripailleux

Constituées de viande dépecée, d'organes pourris et des fluides âcres d'humanoïdes et de bétail, ces créatures reptiliennes sont friandes de chair fraîche.

Tripailleux **Brute niveau 6**
Animé naturel (mort-vivant) de taille G 250 px

Initiative +8 **Sens** Perception +5 ; vision dans le noir
Pv 88 ; **péril** 44
CA 18 ; **Vigueur** 21, **Réflexes** 18, **Volonté** 15
Immunités maladie, poison ; **Résistances** nécrotique 10
VD 7, escalade 7

Morsure (simple ; à volonté)
Allonge 2 ; +9 contre CA ; 2d6 + 7 dégâts, et la cible est étreinte ; cf. aussi *cramponnage*. Un tripailleux ne peut étreindre qu'une seule créature à la fois.

Cramponnage (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique**
Vise une créature étreinte par le tripailleux ; 1d10 + 7 dégâts nécrotiques (pas de jet d'attaque nécessaire).

Expulsion d'effluves (mineure ; recharge ⚄ ⚅) ✦ **acide, nécrotique**
Décharge de proximité 3 ; +7 contre Réflexes ; 2d8 + 11 dégâts d'acide et nécrotiques, et la cible est aveuglée (sauvegarde annule).
Décharge de proximité 3 ; +7 contre Réflexes ; 2d8 + 11 dégâts d'acide et nécrotiques, et la cible est aveuglée (sauvegarde annule).

Alignement non aligné **Langues** -
For 22 (+9) **Dex** 20 (+8) **Sag** 15 (+5)
Con 18 (+7) **Int** 5 (+0) **Cha** 11 (+3)

Tactique du tripailleux

Le tripailleux préfère se jeter sur un adversaire. Il le mord, l'étreint et le retient tout en utilisant *cramponnage*. Si plusieurs ennemis s'approchent de lui, il siffle et crache des effluves acides qui brûlent et aveuglent.

Connaissance des tripailleux

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Religion.

DD 15 : les tripailleux sont des serpents morts-vivants qui prennent forme lorsque des gens ou des animaux sont massacrés et laissés à pourrir. Ils sont constitués des organes et fluides des créatures ainsi abattues. Ces monstres sont animés par une faim inextinguible qui les pousse à attaquer la plupart des créatures vivantes.

DANIEL RUDNICKI

Ostéopède

Créé à partir de terre, de poussière et d'os broyés, l'ostéopède est une sorte de mille-pattes qui cavale à une vitesse folle. La créature est imprégnée d'énergie nécrotique, qu'elle libère à chacune de ses morsures et de ses coups de pattes acérées.

Ostéopède **Franc-tireur d'élite niveau 8**
Animé naturel (mort-vivant) de taille M 700 px

Initiative +14 **Sens** Perception +7 ; vision dans le noir
Os racleur (terreur) aura 5 ; tout ennemi pris dans l'aura subit un -2 aux jets d'attaque et jets de dégâts.
Pv 178 ; **péril** 89
CA 24 ; **Vigueur** 21, **Réflexes** 22, **Volonté** 21
Immunités maladie, poison ; **Résistances** nécrotique 10
Jets de sauvegarde +2
VD 9, escalade 9 ; cf. aussi *morsure* et *balayage rapide*
Points d'action 1

⊕ **Morsure** (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique**
L'ostéopède se décale jusqu'à 2 cases avant ou après l'attaque ; +13 contre CA ; 1d8 + 5 dégâts, et 5 dégâts nécrotiques continus (sauvegarde annule).

Balayage rapide (simple ; recharge ⚄ ⚅) ✦ **nécrotique**
L'ostéopède se décale jusqu'à 9 cases et effectue jusqu'à trois attaques durant son déplacement ; +13 contre Réflexes ; 2d4 + 6 dégâts, et 5 dégâts nécrotiques continus (sauvegarde annule).

Lacérations profondes
L'ostéopède inflige 2d6 dégâts supplémentaires quand il touche une cible contre laquelle il jouit d'un avantage de combat.

Avantage nécrotique
L'ostéopède jouit d'un avantage de combat contre toute créature affectée par des dégâts nécrotiques continus.

Alignement non aligné **Langues** -
For 18 (+8) **Dex** 26 (+12) **Sag** 17 (+7)
Con 17 (+7) **Int** 12 (+5) **Cha** 14 (+6)

Tactique de l'ostéopède

L'ostéopède cavale sur tout le champ de bataille et ne reste jamais en place bien longtemps. Il utilise *balayage rapide* pour attaque plusieurs ennemis dès qu'il en a l'occasion.

Connaissance des ostéopèdes

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Religion.

DD 15 : les ostéopèdes sont des mille-pattes morts-vivants qui se forment à partir de terre et d'os là où la mort est omniprésente. Il leur arrive aussi d'apparaître dans les lieux de pâture où l'on se sert de fragments d'os en guise de fertilisants.

Mue d'écailles draconiques

180 apparaît souvent là où un dragon est mort ou a passé un temps considérable. Les mues affichent les mêmes comportement et instinct que leur créateur et sont relativement hostiles.

Mue d'écailles draconiques **Sbire niveau 18**
Animé naturel (mort-vivant) de taille M 500 px

Initiative +15 **Sens** Perception +11 ; vision dans le noir
Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire.
CA 33 ; **Vigueur** 29, **Réflexes** 30, **Volonté** 31
Immunités maladie, poison ; **Résistances** nécrotique 10
VD 6, escalade 6 (pattes d'araignée)

⊕ **Coup agrippant** (simple ; à volonté)
+25 contre CA ; 9 dégâts, et la cible est étreinte ; cf. aussi *écailles comprimantes*.

Écailles comprimantes (simple ; à volonté)
Vise une créature étreinte par la mue d'écailles draconiques ; 9 dégâts (pas de jet d'attaque nécessaire).

Alignement non aligné **Langues** -
Compétences Discrétion +20
For 20 (+14) **Dex** 22 (+15) **Sag** 14 (+11)
Con 22 (+15) **Int** 1 (+4) **Cha** 8 (+8)

Tactique de la mue d'écailles draconiques

Les mues d'écailles draconiques grimpent aux murs et se laissent tomber sur une proie sans méfiance. Dès lors que ce monstre étreint une cible, il utilise *écailles comprimantes* pour l'écraser.

Connaissance des mues d'écailles draconiques

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Religion.

DD 20 : les mues d'écailles draconiques sont composées de chair et d'écailles animées que perdent les dragons. Il n'est pas rare que plusieurs d'entre elles se forment dans l'antre de dragons âgés.

Rencontres de groupe

Diverses formes de mordures apparaissent souvent en compagnie de morts-vivants et autres créatures non vivantes.

Rencontre de niveau 3 (775 px)
- 1 nécrophage fossoyeur (contrôleur de niveau 4, cf. *BF* 195)
- 3 squelettes (soldats de niveau 3, cf. *BF* 248)
- 4 sépulcreux (sbires de niveau 3)

Rencontre de niveau 7 (1 550 px)
- 2 tripailleux (brutes de niveau 6)
- 1 ostéopède (franc-tireur d'élite de niveau 8)
- 1 enveloppe de dragon (soldat de niveau 8, cf. page 144)

Rencontre de niveau 18 (10 000 px)
- 4 goules abyssales festoyeuses (sbires de niveau 18, cf. *BF* 147)
- 1 contremaître de la flamme sombre (contrôleur d'élite de niveau 17, cf. page 168)
- 4 mues d'écailles draconiques (sbires de niveau 18)
- 1 vase spirituelle (chasseur d'élite de niveau 16, cf. page 195)

MORT-VIVANT LARVEUX

LES MORTS-VIVANTS LARVEUX sont entièrement constitués de chair en décomposition, d'esquilles et de vers, mille-pattes, scarabées et autres vermines. Leur but varie selon leur forme, mais chacun est craint des vivants.

Assassin larveux **Franc-tireur d'élite niveau 19**
Créature magique naturelle (mort-vivant) de taille M 4 800 px
Initiative +19 **Sens** Perception +16
Pv 360 ; **péril** 180
CA 34 ; **Vigueur** 32, **Réflexes** 34, **Volonté** 30
Immunités maladie, poison ; **Résistances** nécrotique 10 ; subit des demi-dégâts contre les attaques de corps à corps et à distance ; **Vulnérabilités** radiant 10 ; 10 contre les attaques de proximité et de zone.
Jets de sauvegarde +2
VD 8 ; cf. aussi *manœuvre du million de pattes* et *nuée adroite*
Points d'action 1

Insectes piquants (simple ; à volonté) ✦ **poison**
+24 contre Vigueur ; 3d6 + 7 dégâts de poison.

Manœuvre du million de pattes (mouvement ; recharge ⚅ ⚄ ⚃) ✦ **poison**
+22 contre Réflexes ; 3d6 + 7 dégâts de poison, puis l'assassin larveux se décale jusqu'à 4 cases et effectue une attaque secondaire. *Cible secondaire :* une créature autre que la cible principale. *Attaque secondaire :* +22 contre Réflexes ; 3d6 + 7 dégâts de poison.

Infestation parasitaire (simple ; recharge ⚃) ✦ **nécrotique**
Distance 5 ; +22 contre Vigueur ; 1d10 + 8 dégâts nécrotiques, puis la cible subit 10 dégâts nécrotiques continus et est hébétée (sauvegarde annule les deux).

Mimétisme insectoïde (réaction immédiate, quand un ennemi qui débute son tour de jeu adjacent à l'assassin larveux finit son déplacement ; rencontre)
L'assassin larveux se décale jusqu'à 8 cases et finit son déplacement dans une case adjacente à l'ennemi en question.

Nuée adroite
En modifiant sa forme, l'assassin larveux peut se faufiler à travers de minuscules ouvertures comme s'il était de taille TP.

Alignement mauvais **Langues** commun
Compétences Discrétion +22, Endurance +19
For 14 (+11) **Dex** 26 (+17) **Sag** 14 (+11)
Con 20 (+14) **Int** 16 (+12) **Cha** 15 (+11)
Équipement armure de cuir

TACTIQUE DE L'ASSASSIN LARVEUX

L'assassin larveux n'a de cesse de se déplacer, frappant et se dégageant d'ennemis potentiels en utilisant *manœuvre du million de pattes*. Il tire parti du terrain et de *nuée adroite* pour disposer d'un abri, et utilise *mimétisme insectoïde* quand un ennemi tente de lui échapper. Si *manœuvre du million de pattes* ne se recharge pas, il utilise *infestation parasitaire* sur un adversaire proche.

JAKE MASBRUCH

Tireur larveux **Artilleur d'élite niveau 21**
Créature magique naturelle (mort-vivant) de taille M 6 400 px
Initiative +13 **Sens** Perception +16
Pv 306 ; **péril** 153 ; cf. aussi *ruche vengeresse*
CA 36 ; **Vigueur** 33, **Réflexes** 36, **Volonté** 34
Immunités maladie, poison ; **Résistances** nécrotique 10 ; subit des demi-dégâts contre les attaques de corps à corps et à distance ; **Vulnérabilités** radiant 10 ; 10 contre les attaques de proximité et de zone.
Jets de sauvegarde +2
VD 6 ; cf. aussi *nuée adroite*
Points d'action 1

Insectes piquants (simple ; à volonté) ✦ **poison**
+28 contre CA ; 2d8 + 2 dégâts de poison.

Flèche de la guêpe (simple ; à volonté) ✦ **arme, poison**
Arc long nécessaire ; distance 20/40 ; +28 contre CA ; 1d10 + 2 dégâts, et 5 dégâts de poison continus (sauvegarde annule).

Double flèche perturbante (simple ; à volonté) ✦ **arme, poison**
Arc long nécessaire ; le tireur larveux effectue deux attaques de *flèche de la guêpe*. Si les deux attaques touchent une même cible, cette dernière subit 10 dégâts de poison continus et est hébétée (sauvegarde annule les deux).

Dard de fuite (réaction immédiate, quand le larveux est la cible d'une attaque de corps à corps ; à volonté) ✦ **arme, poison**
Le tireur larveux se décale jusqu'à 3 cases et effectue une attaque de base.

Rapidité de la guêpe (mineure 1/round ; à volonté) ✦ **arme, poison**
Le tireur larveux effectue une attaque de base.

Ruche vengeresse (quand le tireur larveux est en péril pour la première fois ; rencontre) ✦ **poison**
Explosion de proximité 2 ; +24 contre Vigueur ; 3d8 + 5 dégâts de poison.

Nuée adroite
En modifiant sa forme, le tireur larveux peut se faufiler à travers de minuscules ouvertures comme s'il était de taille TP.

Alignement mauvais **Langues** commun
Compétences Acrobaties +18, Discrétion +18
For 15 (+12) **Dex** 17 (+13) **Sag** 23 (+16)
Con 21 (+15) **Int** 27 (+18) **Cha** 16 (+13)
Équipement armure de cuir, arc long

Tactique du tireur larveux

Le tireur larveux préfère s'en prendre à ses adversaires à bonne distance, en utilisant *double flèche perturbante* et *rapidité de la guêpe*. Toutefois, cela ne l'empêche pas de se battre au corps à corps si nécessaire. Si un ou deux ennemis poursuivent un tireur isolé, ce dernier utilise *dard de fuite* et *ruche vengeresse* sur ses assaillants. Il tente alors de poursuivre sa retraite tout en entraînant ses ennemis dans une situation dangereuse liée au terrain ou à ses alliés.

Seigneur de guerre larveux **Brute d'élite niveau 23**
Créature magique naturelle (mort-vivant) de taille M 10 200 px

Initiative +19 **Sens** Perception +15

Réaction tactique (psychique) aura 6 ; tout ennemi pris dans l'aura subit 10 dégâts psychiques quand il se décale.

Pv 528 ; **péril** 264

CA 37 ; **Vigueur** 37, **Réflexes** 35, **Volonté** 34

Immunités maladie, poison ; **Résistances** nécrotique 10 ; subit des demi-dégâts contre les attaques de corps à corps et à distance ; **Vulnérabilités** radiant 10 ; 10 contre les attaques de proximité et de zone.

Jets de sauvegarde +2

VD 5 ; cf. aussi *nuée adroite*

Points d'action 1

Mandibules d'acier (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique**
+24 contre Vigueur ; 3d10 + 8 dégâts nécrotiques.

Double attaque (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique**
Le seigneur de guerre larveux effectue deux attaques de *mandibules d'acier*.

Scarabées punitifs (réaction immédiate, quand une créature regagne des points de vie ; rencontre) ✦ **poison**
Distance 20 ; vise la créature en question ; +24 contre Vigueur ; 5d10 + 12 dégâts de poison. *Échec :* demi-dégâts.

Nuée adroite
En modifiant sa forme, le seigneur de guerre larveux peut se faufiler à travers de minuscules ouvertures comme s'il était de taille TP.

Alignement mauvais **Langues** commun

Compétences Acrobaties +22, Athlétisme +23, Intimidation +22

For 28 (+20)	**Dex** 26 (+19)	**Sag** 18 (+15)
Con 24 (+18)	**Int** 20 (+16)	**Cha** 22 (+17)

Équipement harnois

Tactique du seigneur de guerre larveux

Le seigneur de guerre larveux n'hésite pas à se ruer au corps à corps, le plus souvent pour s'en prendre aux cogneurs et meneurs. La créature se positionne au beau milieu de ses ennemis pour profiter de *réaction tactique* dès qu'ils se décalent. Il préfère utiliser *scarabées punitifs* sur un ennemi en péril qui vient tout juste d'être soigné. S'il se retrouve à 50 points de vie ou moins, il se met à chercher une issue, utilisant *nuée adroite* pour décourager ses poursuivants.

Connaissance des morts-vivants larveux

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Religion.

DD 22 : les individus qui n'ont eu de cesse de se tourner vers le mal reviennent parfois sous la forme de morts-vivants larveux. Quand un tel monstre est détruit, l'énergie nécrotique qu'il abritait se dissipe et il ne laisse derrière lui qu'un tas de vers et de parasites inoffensifs.

DD 27 : l'assassin larveux est un tueur sans scrupule qui apparaît lorsque meurt un humanoïde qui a passé sa vie à tuer sans la moindre pitié. Lorsque le corps de l'intéressé se met à se décomposer, une nuée de frelons et de mille-pattes s'y retrouve pour le dévorer. L'énergie nécrotique confie alors aux vermines la conscience de l'humanoïde, ce qui en fait un assassin larveux. Les premiers du genre servaient le légendaire Kyuss, mais beaucoup sont aujourd'hui livrés à eux-mêmes. Ils se cachent dans les ombres du monde et éliminent discrètement tous ceux qui s'opposent à leurs intrigues.

Les tireurs larveux naissent d'humanoïdes morts qui prenaient un plaisir sadique à tuer leurs adversaires de loin. À la mort d'un tel individu, une masse de guêpes et de frelons se réunit et confère une forme physique à la conscience de la créature. Les tireurs larveux sont des combattants ingénieux qui tentent d'isoler leurs ennemis. Quand cette créature fait mine de baisser la garde, c'est qu'elle réserve une vilaine surprise aux sots qui souhaitent profiter de l'occasion qui se présente à eux. Lorsque Kyuss lancera son assaut final sur le monde, il est dit que les tireurs larveux feront pleuvoir la mort depuis les tours et toits des cités.

Les seigneurs de guerre larveux sont les rejetons morts-vivants de puissants guerriers qui se livrent à de véritables bains de sang, commettent de nombreuses atrocités, puis meurent. À leur mort, leur corps est dévoré par des scarabées qui nettoient soigneusement leurs os avant de former un nouveau corps. Ces monstres détestent les créatures qui font preuve d'effronterie ou viennent à l'aide de leurs alliés. Le mort-vivant Kyuss récompensait ses plus fidèles et implacables guerriers en leur offrant une existence de seigneurs de guerre larveux. Ces guerriers réunissent aujourd'hui son armée grandissante de morts-vivants.

Rencontres de groupe

Les morts-vivants larveux emploient de puissants morts-vivants en guise de gardiens et de sentinelles, mais il leur arrive aussi de servir d'autres créatures.

Rencontre de niveau 19 (12 000 px)
- ✦ 1 assassin larveux (franc-tireur d'élite de niveau 19)
- ✦ 2 nécrophages exterminateurs (brutes de niveau 18, *cf. BF* 196)
- ✦ 2 âmes-en-peine spadassines (chasseurs de niveau 17, cf. *BF* 15)

Rencontre de niveau 21 (17 600 px)
- ✦ 1 tireur larveux (artilleur d'élite de niveau 21)
- ✦ 4 vagabonds pourrissants (soldats de niveau 20, cf. *BF* 262)

Rencontre de niveau 22 (21 450 px)
- ✦ 4 goules abyssales myrmidones (sbires de niveau 23, cf. *BF* 147)
- ✦ 1 seigneur de guerre larveux (brute d'élite de niveau 23)
- ✦ 1 gargouille nabassu (chasseur de niveau 18, cf. *BF* 123)
- ✦ 1 frondeur pourrissant (artilleur de niveau 22, cf. *BF* 262)

MORT-VIVANT VOLANT

La plupart des morts-vivants sont des créatures terrestres, mais quelques-uns ont des facultés de vol, semant alors la mort et la corruption depuis le ciel.

Peau volante

Cette créature ressemble à une masse planante de peau, semblable à une raie manta constituée de chair humanoïde. Des plissements de tissus calcifiés parcourent son ventre et ses ailes.

Peau volante **Franc-tireur niveau 3**
Bête aberrante (mort-vivant) de taille P 150 px
Initiative +8 **Sens** Perception +2 ; vision dans le noir
Pv 35 ; **péril** 17
CA 17 ; **Vigueur** 13, **Réflexes** 16, **Volonté** 14
Immunités maladie, poison
VD vol 5 (stationnaire) ; cf. aussi *attaque en vol*

(+) **Morsure** (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique**
+8 contre CA ; 1d4 + 3 dégâts nécrotiques.

Étreinte aveuglante (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique**
+6 contre Vigueur ; 1d4 + 3 dégâts nécrotiques, et la cible est étreinte. La cible est aveuglée jusqu'à la fin de l'étreinte. Une peau volante ne peut étreindre qu'une seule créature à la fois.

Attaque en vol (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique**
La peau volante se déplace jusqu'à 5 cases et effectue une attaque de base de corps à corps à n'importe quel moment de son déplacement. Elle ne provoque pas d'attaque d'opportunité de la part de la cible en s'en éloignant.

Rejeton (libre, quand la peau volante fait tomber un ennemi à 0 point de vie ou moins ; à volonté)
La peau volante se divise, et un nouveau spécimen apparaît dans une case adjacente à l'original. La nouvelle peau volante a les mêmes points de vie actuels que le spécimen d'origine, et il s'agit bel et bien d'une nouvelle créature. La seconde agit juste après la première dans l'ordre d'initiative.

Alignement mauvais **Langues** -
Compétences Discrétion +9
For 10 (+1) **Dex** 16 (+4) **Sag** 12 (+2)
Con 11 (+1) **Int** 2 (-3) **Cha** 6 (-1)

Tactique de la peau volante

La peau volante reste tapie dans l'ombre jusqu'à ce qu'elle se décide à fondre sur sa proie. Elle se fixe ensuite à la cible et la mord, lui dévorant les chairs jusqu'à ce que son repas lui permette de se diviser.

Connaissance des peaux volantes

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Religion.

DD 15 : ce monstre prend la forme de la peau d'une créature dépecée qui s'anime spontanément ou à dessein.

Accipitridé

Les accipitridés ressemblent à des vautours en décomposition. Ils n'ont pas de plumes et leurs yeux pendent mollement sous leurs orbites. Ces bêtes cruelles harcèlent et tuent des créatures par pure malice.

Accipitridé **Franc-tireur niveau 5**
Bête naturelle (mort-vivant) de taille M 200 px
Initiative +7 **Sens** Perception +2 ; vision dans le noir
Pv 63 ; **péril** 31
CA 19 ; **Vigueur** 16, **Réflexes** 17, **Volonté** 14
Immunités maladie, poison
VD vol 7 (stationnaire) ; cf. aussi *retraite stridente*

(+) **Serres** (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique**
+8 contre Réflexes ; 1d6 + 2 dégâts nécrotiques, et la cible est aveuglée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de l'accipitridé.

Morsure (mineure 1/round ; à volonté) ✦ **nécrotique**
Vise un ennemi en péril ; +8 contre Réflexes ; 1d8 + 4 dégâts nécrotiques, et 5 dégâts nécrotiques continus (sauvegarde annule).

Retraite stridente (mineure ; recharge ⚅) ✦ **tonnerre**
Explosion de proximité 5 ; +6 contre Vigueur ; 2d6 + 5 dégâts de tonnerre, et la cible est hébétée (sauvegarde annule). *Réussite ou échec :* l'accipitridé se décale jusqu'à 3 cases.

Alignement mauvais **Langues** -
For 14 (+4) **Dex** 16 (+5) **Sag** 11 (+2)
Con 15 (+4) **Int** 3 (-2) **Cha** 3 (-2)

Tactique de l'accipitridé

L'accipitridé use de techniques de guérilla, piquant dans le but de lacérer les cibles avant de filer. Quand il se sent menacé, il pousse un hurlement strident qui hébète les créatures proches.

Connaissance des accipitridés

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Religion.

DD 15 : les accipitridés sont des vautours corrompus qui se nourrissent de chair mort-vivante. *Cette dernière les empoisonne et finit par les tuer, puis* ils sont réanimés sous la forme de monstres cruels.

Paralythe

Doué de conscience grâce à la plus abjecte des magies, le paralythe prend la forme de l'épine dorsale et du cerveau d'un humanoïde.

Paralythe **Soldat niveau 9**
Animé naturel (mort-vivant) de taille P 400 px
Initiative +11 **Sens** Perception +5 ; vision dans le noir
Aura paralysante aura 5 ; tout ennemi qui entre dans l'aura ou y débute son tour de jeu est ralenti jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.
Pv 96 ; **péril** 48
CA 25 ; **Vigueur** 21, **Réflexes** 23, **Volonté** 19
Immunités maladie, poison ; **Résistances** psychique 10
VD 5, vol 8 (stationnaire)

(+) **Pointe de douleur** (simple ; à volonté)
+16 contre CA ; 2d6 + 6 dégâts, et la cible est ralentie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du paralythe.

Réaction nerveuse (simple ; à volonté) ✦ **psychique**
Le paralythe effectue deux attaques de *pointe de douleur* contre une même cible. Si les deux touchent, la cible subit 5 dégâts psychiques continus et est marquée (sauvegarde annule les deux).

Domination spinale (mineure 1/round ; à volonté)
Explosion de proximité 3 ; vise une créature marquée par le paralythe ; +14 contre Volonté ; la cible est dominée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du paralythe.

Alignement chaotique mauvais **Langues** commun, télépathie 10
For 17 (+7) **Dex** 20 (+9) **Sag** 12 (+5)
Con 16 (+7) **Int** 11 (+4) **Cha** 13 (+5)

Tactique du paralythe

Les paralythes ont un très fort instinct de préservation, si bien qu'ils préfèrent se tenir à l'écart du corps à corps.

Connaissance des paralythes

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Religion.

DD 20 : les paralythes apparaissent lorsque des nécromanciens extraient le cerveau et la colonne vertébrale de victimes récentes.

Phalène d'effroi

La phalène d'effroi est une créature composée de milliers de papillons de nuit vivants ou morts qui se regroupent.

Phalène d'effroi **Soldat niveau 15**
Bête ombreuse (mort-vivant, nuée) de taille G 1 200 px

Initiative +17 **Sens** Perception +14 ; vision aveugle 10, vision dans le noir

Attaque de nuée aura 2 ; la phalène d'effroi effectue une attaque de base au prix d'une action libre contre tout ennemi qui débute son tour de jeu dans l'aura.

Pv 143 ; **péril** 71

CA 31 ; **Vigueur** 26, **Réflexes** 29, **Volonté** 26

Immunités maladie, poison ; **Résistances** demi-dégâts contre les attaques à distance et de corps à corps ;
Vulnérabilités 10 contre les attaques de proximité et de zone

VD vol 8 (stationnaire)

Assaut ailé (simple ; à volonté)
+22 contre CA ; 2d8 + 6 dégâts, et la cible se retrouve à terre.

Vague de terreur (mineure ; recharge ⚄ ⚅) ✦ **psychique, terreur**
Décharge de proximité 3 ; vise les ennemis ; +19 contre Volonté ; 4d8 + 6 dégâts psychiques, et la cible est étourdie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de la phalène d'effroi. *Échec :* demi-dégâts, et la cible n'est pas étourdie.

Alignement non aligné **Langues** -

For 10 (+7)	**Dex** 26 (+15)	**Sag** 15 (+9)
Con 15 (+9)	**Int** 3 (+3)	**Cha** 18 (+11)

ERIC L. WILLIAMS

Tactique de la phalène d'effroi

Les phalènes d'effroi volent droit sur l'ennemi et utilisent *vague de terreur* pour semer la confusion. Ensuite, elles ont recours à *assaut ailé* pour empêcher leurs adversaires de prendre la fuite.

Connaissance des phalènes d'effroi

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Religion.

DD 18 : la phalène d'effroi est constituée de milliers de gros papillons de nuit vivants ou morts qui ont tous péri simultanément pour une raison ou une autre.

Simulacre de coatl

Cette masse volante d'écailles et de plumes se déplace à un rythme frénétique. La créature ne garde rien de la bienveillance habituellement associée aux coatls.

Simulacre de coatl **Sbire niveau 26**
Animé naturel (aveugle, mort-vivant) de taille M 2 250 px

Initiative +22 **Sens** Perception +13 ; vision aveugle 20

Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire ; cf. aussi *nuage corrupteur.*

CA 40 ; **Vigueur** 36, **Réflexes** 40, **Volonté** 38

Immunités maladie, poison, regard

VD vol 12 (stationnaire)

Coup d'aile (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique, radiant**
+31 contre CA ; 6 dégâts plus 5 dégâts nécrotiques et radiants.

Nuage corrupteur (quand le simulacre de coatl tombe à 0 point de vie) ✦ **nécrotique, radiant**
Explosion de proximité 3 ; vise les ennemis ; +26 contre Vigueur ; 10 dégâts nécrotiques et radiants, et la cible ne peut pas dépenser de récupérations jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Alignement mauvais **Langues** -

For 6 (+11)	**Dex** 28 (+22)	**Sag** 10 (+13)
Con 25 (+20)	**Int** 3 (+9)	**Cha** 10 (+13)

Tactique du simulacre de coatl

Le simulacre de coatl parcourt le champ de bataille à toute vitesse et attaque les ennemis à *coups d'aile*. Il ne fait pas le moindre effort pour éviter le danger.

Connaissance des simulacres de coatls

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Religion.

DD 26 : les simulacres de coatls sont des masses d'écailles et de plumes animées de coatls défunts. Ils conservent certaines de leurs particularités tout en étant investis de l'énergie nécrotique des morts-vivants, qui interfère avec la guérison.

Rencontres de groupe

Bien que certains morts-vivants volants s'animent naturellement, la plupart sont le fait de nécromanciens.

Rencontre de niveau 7 (1 600 px)
- 2 accipitridés (francs-tireurs de niveau 5)
- 1 acolyte pourpre (franc-tireur de niveau 7, cf. *BF* 208)
- 2 paralythes (soldats de niveau 9)

NOCTURNÉEN

Malveillantes et sinistres créatures des ténèbres, les nocturnéens sont les âmes maudites de ceux qui ont ingéré de la nourriture chargée d'énergie nécrotique. Ces morts-vivants se nourrissent de l'énergie vitale des créatures vivantes jusqu'à ce qu'ils soient rassasiés, moment auquel ils se rendent dans le monde pour y vomir leur énergie empoisonnée sur les cultures et réserves de nourriture.

Rejeton nocturnéen **Sbire niveau 12**
Humanoïde ombreux (mort-vivant) de taille M 175 px

Initiative +12 **Sens** Perception +7 ; vision dans le noir
Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire.
CA 26 ; **Vigueur** 24, **Réflexes** 23, **Volonté** 23
Immunités maladie, poison ; **Résistances** nécrotique 10, immatériel
VD 4 (maladroit), vol 8 (stationnaire)

(+) **Contact griffu** (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique**
+14 contre CA ; 5 dégâts plus dégâts nécrotiques égaux au nombre de rejetons nocturnéens adjacents à la cible.

Alignement mauvais **Langues** commun

For 16 (+9)	**Dex** 14 (+8)	**Sag** 12 (+7)
Con 13 (+7)	**Int** 12 (+7)	**Cha** 14 (+8)

Tactique du rejeton nocturnéen

Le rejeton nocturnéen est attiré par les créatures vivantes car il est avide d'absorber leur énergie vitale. Les rejetons qui apparaissent en groupe tentent de s'amasser autour d'un même ennemi pour lui infliger un maximum de dégâts nécrotiques avec *contact griffu*.

Murmure nocturnéen **Chasseur niveau 12**
Humanoïde ombreux (mort-vivant) de taille M 700 px

Initiative +14 **Sens** Perception +8 ; vision dans le noir
Murmure de mort (**nécrotique, terreur**) aura 2 ; tout ennemi pris dans l'aura subit un -2 en Volonté, puis 5 dégâts nécrotiques au début de son tour de jeu.
Pv 65 ; **péril** 32
CA 26 ; **Vigueur** 22, **Réflexes** 24, **Volonté** 23
Immunités maladie, poison ; **Résistances** nécrotique 10, immatériel ; **Vulnérabilité** radiant 10
VD 4 (maladroit), vol 8 (stationnaire) ; cf. aussi *baiser funeste de la nuit*

(+) **Contact griffu** (simple ; à volonté)
+16 contre Réflexes ; 2d6 + 4 dégâts.

Étreinte de la nuit (simple ; à volonté)
Le murmure nocturnéen effectue deux attaques de *contact griffu*. Si les deux attaques touchent la même cible, cette dernière est étreinte ; cf. aussi *baiser funeste de la nuit*. Un tel monstre ne peut étreindre qu'une seule créature à la fois.

Baiser funeste de la nuit (simple ; se recharge après que le murmure nocturnéen a utilisé *aile d'ombre*) ✦ **nécrotique**
Le murmure nocturnéen se décale jusqu'à 2 cases, en faisant glisser avec lui la créature qu'il a étreinte. S'il n'est adjacent à aucun autre ennemi au terme de son déplacement, il effectue une attaque contre la créature : +15 contre Volonté ; 2d6 + 4 dégâts nécrotiques, et la cible est étourdie (sauvegarde annule).

Aile d'ombre
Si le murmure nocturnéen se déplace d'au moins 8 cases à son tour de jeu, il est invisible jusqu'au début de son tour de jeu suivant.

Alignement mauvais **Langues** commun
Compétences Discrétion +17

For 19 (+10)	**Dex** 22 (+12)	**Sag** 15 (+8)
Con 16 (+9)	**Int** 14 (+8)	**Cha** 20 (+11)

Tactique du murmure nocturnéen

Cette créature d'ombre ailée plane au-dessus des combattants en quête d'une ouverture avant de passer à l'attaque. Le murmure tente de se déplacer d'au moins 8 cases pour bénéficier de l'invisibilité que lui confère *aile d'ombre*. Une fois au corps à corps, la créature attaque avec *étreinte de la nuit* et essaye d'étreindre une cible. En cas de réussite, elle pose son visage vierge de traits contre celui de la cible dès son tour de jeu suivant pour utiliser *baiser funeste de la nuit*. Le murmure nocturnéen se dégage alors et tente de recharger *baiser funeste de la nuit* en se servant d'*aile d'ombre*.

Oratoire nocturnéen **Contrôleur d'élite (meneur) niveau 14**
Humanoïde ombreux (mort-vivant) de taille M 2 000 px

Initiative +9 **Sens** Perception +12 ; vision dans le noir
Bouclier de mort aura 3 ; tout allié mort-vivant ou ombreux pris dans l'aura bénéficie d'un +2 à toutes les défenses.
Pv 182 ; **péril** 91
CA 28 ; **Vigueur** 24, **Réflexes** 26, **Volonté** 28
Jets de sauvegarde +2
Immunités maladie, poison ; **Résistances** nécrotique 15, immatériel ; **Vulnérabilité** radiant 10
VD 4 (maladroit), vol 8 (stationnaire)
Points d'action 1

(+) **Contact griffu** (simple ; à volonté)
+15 contre Réflexes ; 1d8 + 1 dégâts (3d8 + 3 s'il est en péril).

Vision terrifiante (mineure 1/round ; à volonté) ✦ **psychique, regard, terreur**
Distance 5 ; +18 contre Volonté ; 2d6 + 5 dégâts psychiques, puis la cible est poussée de 1 case et se retrouve à terre.

ANTHONY WATERS

Fuite vitale (simple ; recharge ⚅) ✦ **nécrotique**
Explosion de zone 5 centrée sur un ennemi en péril situé dans un rayon de 10 cases ; +16 contre Vigueur ; 4d6 + 6 dégâts nécrotiques. *Échec :* demi-dégâts. *Réussite ou échec :* tout allié mort-vivant ou ombreux pris dans l'explosion gagne 20 points de vie temporaires.

Souillure de Gisombre (mineure ; maintien [mineure] ; rencontre) ✦ **nécrotique, périmètre**
Explosion de zone 1 à 10 cases ou moins ; l'explosion crée un périmètre d'obscurité qui dure jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de l'oratoire nocturnéen. L'espace du périmètre est totalement voilé et bloque la ligne de mire des créatures dénuées de vision dans le noir. Une créature qui débute son tour de jeu dans le périmètre subit 10 dégâts nécrotiques. Quand le monstre maintient ce pouvoir, le périmètre dure jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant. Par ailleurs, il peut entreprendre une action de mouvement pour déplacer le périmètre de 5 cases.

Alignement mauvais **Langues** commun
Compétences Discrétion +14, Intuition +17

For 13 (+8)	**Dex** 14 (+9)	**Sag** 21 (+12)
Con 10 (+7)	**Int** 16 (+10)	**Cha** 20 (+12)

Tactique de l'oratoire nocturnéen

L'oratoire nocturnéen débute le combat en visant un ennemi avec *vision terrifiante*. Si celui-ci se retrouve à terre, le monstre entreprend son action mineure pour lui infliger une *souillure de Gisombre*. L'oratoire nocturnéen tente de se positionner parmi ses alliés pour leur conférer le bonus de son aura de *bouclier de mort*. Dès que certains de ses alliés sont blessés, il les pousse à se déplacer parmi ses ennemis de manière à tirer le maximum de *fuite vitale*.

Connaissance des nocturnéens

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Religion.

DD 18 : les nocturnéens sont en quête de puissantes sources d'énergie vitale, qu'il s'agisse d'enfants ou de jeunes adultes. Ils visent le plus souvent ceux qui ne peuvent recevoir d'aide, *s'attaquant ainsi à des fermes et campements isolés* pour étancher leur soif impie. Selon les croyances populaires, ces monstres sont des âmes désincarnées qui n'ont pas pu se rendre jusqu'en Gisombre. Plutôt que de se dissiper, ces esprits itinérants se sont alors repliés vers des corps d'ombre. Les nocturnéens sont connus pour leur faim insatiable, leurs pouvoirs sur les ombres et la terreur qu'ils instillent aux *adversaires les plus courageux*.

DD 23 : la création des nocturnéens est étroitement liée à l'histoire de la Tour Noire de Vumérion, un ancien repaire de nécromants. Avant d'être tué, Vumérion produisit une multitude d'horreurs, dont une plante noire créant une forte dépendance connue sous le nom d'herbe-aux-cadavres. Une fois consommée, cette herbe confère force et joie. Toutefois, de terribles cauchemars ne tardent pas à suivre.

L'herbe-aux-cadavres s'est propagée en Gisombre mais également dans le monde, et beaucoup y sont aujourd'hui dépendants. Ceux qui n'en mangent qu'un petit peu (quoi qu'ils aient fait de leur vivant) deviennent des nocturnéens une fois morts. La malédiction de ce végétal emplit ces créatures d'une faim dévorante dans la mort, une faim qu'on ne peut assouvir qu'en absorbant l'essence vitale de créatures vivantes.

DD 25 : le nom « herbe-aux-cadavres » n'est pas forcément très bien choisi, car depuis la création initiale des nocturnéens, la malédiction de cette plante s'est répandue à une flore très large. Quand un nocturnéen absorbe suffisamment d'énergie vitale, il trouve un champ ou pré éclairé par le crépuscule et libère ses énergies qui imprègnent herbes, plants, graines, baies et autres formes de végétation. Cette dernière continue pourtant de pousser et développe les propriétés de l'herbe-aux-cadavres, perpétuant ainsi le cycle des nocturnéens.

Rencontres de groupe

Les nocturnéens voyagent en compagnie de congénères et d'autres créatures animées elles aussi par une soif inextinguible, comme les âmes-en-peine et les vampires.

Rencontre de niveau 12 (3 400 px)
- 4 rejetons nocturnéens (sbires de niveau 12)
- 1 seigneur vampire, voleur humain (chasseur d'élite de niveau 11, cf. *BF* 263)
- 1 muse vampirique (contrôleur d'élite de niveau 10, cf. page 192)
- 4 traque-sang vampiriens (sbires de niveau 10, cf. *BF* 264)

Rencontre de niveau 12 (3 500 px)
- 1 commandant nécrophage (soldat de niveau 12, cf. *BF* 196)
- 4 rejetons nocturnéens (sbires de niveau 12)
- 2 vampires esprits (chasseurs de niveau 12, cf. page 191)
- 1 enveloppe de titan (brute de niveau 12, cf. page 144)

Rencontre de niveau 12 (3 500 px)
- 1 fantôme gémissant (contrôleur de niveau 12, cf. BF 113)
- 1 goule nauséabonde scélérate (soldat d'élite de niveau 12, cf. page 157)
- 4 rejetons nocturnéens (sbires de niveau 12)
- 1 murmure nocturnéen (chasseur de niveau 12)

Rencontre de niveau 14 (5 200 px)
- 1 oratoire nocturnéen (contrôleur d'élite de niveau 14)
- 2 âmes-en-peine du néant (brutes de niveau 14, cf. page 133)
- 1 fantôme aux aguets (soldat de niveau 15, cf. page 147)

ONI

Bien que tous les oni soient des créatures cauchemardesques, certains sont particulièrement terrifiants car ils ont la faculté d'élever et de moissonner les âmes. Apparaissant le plus souvent dans le monde ou en Gisombre, ces oni errent en quête d'esprits pour alimenter leurs pouvoirs mortels ou encore d'âmes qui leur confèreront savoir et longévité.

Oni mangeur d'âmes **Contrôleur d'élite niveau 11**
Humanoïde naturel (mort-vivant) de taille G 1 200 px

Initiative +11 **Sens** Perception +8
Pv 232 ; **péril** 116
CA 25 ; **Vigueur** 25, **Réflexes** 24, **Volonté** 26
Immunités maladie, poison ; **Résistances** nécrotique 10
Jets de sauvegarde +2
VD 6
Points d'action 1

Griffes (simple ; à volonté)
+16 contre CA ; 2d8 + 2 dégâts.

Poigne spirituelle (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique**
Distance 10 ; +15 contre Vigueur ; 2d6 + 7 dégâts nécrotiques, et la cible est immobilisée (sauvegarde annule) ; cf. aussi *dévoreur d'essence*.

Dévoreur d'essence (mineure 1/round ; à volonté) ✦ **guérison, nécrotique**
Vise une créature immobilisée ; +15 contre Vigueur ; 1d8 + 4 dégâts nécrotiques, et la cible perd une récupération ; cf. aussi *mangeur d'âmes*. Par ailleurs, l'oni regagne 5 points de vie.

Moisson d'âmes (simple ; recharge ⚅) ✦ **nécrotique**
Le mangeur d'âmes oni effectue trois attaques de *poigne spirituelle*.

Apparences trompeuses (mineure ; à volonté) ✦ **illusion**
Le mangeur d'âmes oni peut prendre l'apparence d'un humanoïde de taille M ou G. Un test d'Intuition (opposé au test de Bluff de l'oni) permet à l'interlocuteur du monstre de comprendre qu'il s'est entouré d'une illusion (cf. *change-forme*, *BF* 280).

Mangeur d'âmes
Une créature qui tombe à 0 récupération à cause de l'oni est tuée et son corps est réduit en poussière. L'oni acquiert les langues et souvenirs d'une cible tuée ainsi.

Alignement mauvais **Langues** commun, géant ; cf. aussi *mangeur d'âmes*
Compétences Bluff +16, Intuition +13

For 20 (+10)	**Dex** 22 (+11)	**Sag** 17 (+8)
Con 20 (+10)	**Int** 18 (+9)	**Cha** 22 (+11)

Tactique de l'oni mangeur d'âmes

Les oni offrent un sentiment de sécurité à leur proie en utilisant *apparences trompeuses*. Le mangeur d'âmes attire donc des créatures en des lieux isolés avant de dévoiler son véritable visage et d'attaquer en utilisant *moisson d'âmes*. Toutefois, ces monstres sont généralement lâches et si la bataille tourne en leur défaveur, ils n'hésitent pas à prendre la poudre d'escampette en recourant à un nouveau déguisement si cela peut les aider.

Maître des esprits oni **Artilleur d'élite niveau 14**
Humanoïde naturel de taille G 2 000 px

Initiative +12 **Sens** Perception +14 ; vision dans le noir
Pv 142 ; **péril** 71
CA 26 ; **Vigueur** 27, **Réflexes** 26, **Volonté** 26
Jets de sauvegarde +2
VD 7, vol 8 (maladroit) ; cf. aussi *forme d'esprit*
Points d'action 1

Griffes (simple ; à volonté)
+21 contre CA ; 2d8 + 4 dégâts.

Peur bleue (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique, terreur**
Distance 20 ; +19 contre Volonté ; 3d6 + 5 dégâts nécrotiques, et la cible subit un -2 aux jets d'attaque contre l'oni et les morts-vivants (sauvegarde annule).

Esprits harcelants (simple ; rencontre ; cf. aussi *mangeur d'esprits*) ✦ **nécrotique, psychique**
Distance 20 ; +19 contre Réflexes ; 3d10 + 5 dégâts nécrotiques, puis la cible est hébétée et subit 10 dégâts psychiques continus (sauvegarde annule les deux).

Décharge hurlante (simple ; rencontre ; cf. aussi *mangeur d'esprits*) ✦ **psychique, terreur**
Décharge de proximité 5 ; vise les ennemis ; +17 contre Volonté ; 2d8 + 6 dégâts psychiques, et la cible se retrouve à terre.

Apparences trompeuses (mineure ; à volonté) ✦ **illusion**
Le maître des esprits oni peut prendre l'apparence d'un humanoïde de taille M ou G. Un test d'Intuition (opposé au test de Bluff de l'oni) permet à l'interlocuteur du monstre de comprendre qu'il s'est entouré d'une illusion (cf. *change-forme*, *BF* 280).

Mangeur d'esprits (mineure 1/round ; à volonté)
L'oni dévore un esprit hurlant situé dans sa ligne de mire, ce qui a pour effet de tuer celui-ci et de recharger *esprits harcelants*, *décharge hurlante* ou *forme d'esprit*.

Forme d'esprit (simple ; maintien [simple] ; rencontre ; cf. aussi *mangeur d'esprits*) ✦ **métamorphose**
Le maître des esprits oni devient immatériel, gagne déphasage et acquiert vol 8 (stationnaire) jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Escorte d'esprits
L'oni débute le combat avec quatre esprits hurlants, déjà inclus dans la valeur en px du monstre. Ce dernier peut en avoir jusqu'à douze dans le cadre de son escorte, ceux qui viennent en plus des quatre premiers s'ajoutant alors à la valeur en px de la rencontre.

Alignement mauvais **Langues** commun, géant
Compétences Bluff +17, Intuition +14, Religion +14

For 18 (+11)	**Dex** 20 (+12)	**Sag** 14 (+9)
Con 22 (+13)	**Int** 19 (+11)	**Cha** 21 (+12)

Tactique du maître des esprits oni

Le maître des esprits oni a une très mauvaise opinion du combat au corps à corps et fait tout son possible pour éviter d'y recourir. Il préfère charger ses esprits hurlants et autres alliés de s'occuper des ennemis pendant qu'il utilise *peur bleue*, *esprits harcelants* et *décharge hurlante* à distance.

Tacticien prudent et ingénieux, le maître des esprits oni tient généralement au moins l'un de ses esprits hurlants à l'écart du corps à corps, afin d'en disposer pour recharger l'un de ses pouvoirs si nécessaire. Il garde *forme de l'esprit* en réserve des fois qu'il lui faille filer en vitesse, ce qu'il n'hésite pas à faire si les choses tournent mal.

Esprit hurlant	**Sbire niveau 14**
Humanoïde ombreux (mort-vivant) de taille M,oni	250 px
Initiative +14	**Sens** Perception +14 ; vision dans le noir
Chœur de folie aura 1 ; tout ennemi pris dans l'aura qui subit les dégâts d'un pouvoir accompagné des mots-clés psychique ou terreur subit 5 dégâts psychiques supplémentaires.	
Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire.	
Immunités maladie, poison ; **Résistances** nécrotique 10, immatériel	
CA 30 ; **Vigueur** 26, **Réflexes** 30, **Volonté** 28	
VD vol 8 (stationnaire) ; déphasage ; cf. aussi *correction spectrale*	
(+) **Correction spectrale** (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique** L'esprit hurlant peut se décaler de 1 case avant ou après l'attaque ; +17 contre Réflexes ; 7 dégâts nécrotiques.	
Alignement mauvais	**Langues** commun, géant
For 6 (+5)	**Dex** 24 (+14) **Sag** 14 (+9)
Con 12 (+8)	**Int** 6 (+5) **Cha** 21 (+12)

Tactique de l'esprit hurlant

Les esprits hurlants engagent habituellement leurs adversaires au début du combat, cherchant ainsi à protéger la créature à laquelle ils sont liés. Ils restent tout près de leurs ennemis et tentent de les prendre dans leur *chœur de folie* tout en frappant avec *correction spectrale* dans le but de bénéficier d'un avantage tactique.

Connaissance des oni

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de compétence.

Nature DD 18 : les maîtres des esprits oni élisent domicile dans les cimetières ou non loin de vieux champs de bataille. S'ils disposent de pouvoirs utiles en combat, ils maîtrisent aussi d'abjects rituels dont les composantes sont des esprits.

DERK VENNEMAN

Nature DD 23 : le maître des esprits oni est une créature plus arrogante encore que les représentants des autres espèces de sa race. Du reste, il voit ses facultés de coercition spirituelle comme la preuve de sa supériorité.

Religion DD 18 : les oni mangeurs d'âmes sont des monstres qui troquent la chaleur de la vie contre la longévité dans la mort. Ces morts-vivants conservent leur intelligence et leur ruse, mais ils se défont bien évidemment des nécessités propres aux vivants, comme l'eau, la nourriture et le sommeil. En fait, ils se nourrissent d'âmes, qui leur permettent de prolonger leur existence.

Les esprits hurlants sont les âmes d'oni dépravés piégées en Gisombre. Au fil du temps, elles perdent la boule et sont particulièrement vulnérables aux rituels coercitifs des nécromanciens et maîtres des esprits oni.

Religion DD 23 : les oni mangeurs d'âmes dévorent l'essence de créatures vivantes, gagnant alors les langages et souvenirs de leurs victimes. Ce monstre utilise ces connaissances combinées à ses pouvoirs d'illusion pour adopter la personnalité de ses victimes. Les oni mangeurs d'âmes chassent plus précisément les créatures qui constituent de véritables puits de connaissance et de savoir, comme les érudits.

Un maître des esprits oni réunit des âmes hurlantes et les lie au moyen de rites nécromantiques. Guenaudes et rakshasas convoitent également ces esprits malléables et s'en servent pour alimenter de puissants rituels.

Rencontres de groupe

Bien qu'il soit presque toujours accompagné d'esprits hurlants, le maître des esprits oni s'entoure souvent d'autres morts-vivants et de créatures dotées d'une piètre volonté. L'oni mangeur d'âmes dispose quant à lui d'une suite de gardiens puissants, morts ou vivants, lorsqu'il parcourt le monde en quête d'âmes.

Rencontre niveau 11 (2 800 px)
- ✦ 1 mage oni (chasseur d'élite de niveau 10, *BF* 202)
- ✦ 1 oni mangeur d'âmes (contrôleur d'élite de niveau 11)
- ✦ 4 zombies putrescents (sbires de niveau 11, cf. page 196)

Rencontre niveau 11 (3 000 px)
- ✦ 1 oni mangeur d'âmes (contrôleur d'élite de niveau 11)
- ✦ 4 fantômes serviles (sbires de niveau 11, cf. page 146)
- ✦ 2 squelettes vertébraux (soldats de niveau 11, cf. page 186)

Rencontre niveau 14 (5 000 px)
- ✦ 4 esprits hurlants (sbires de niveau 14)
- ✦ 1 tormante (chasseur de niveau 14, cf. *BF* 153)
- ✦ 2 âmes-en-peine du néant (brutes de niveau 14, cf. page 133)
- ✦ 1 échauffouronce guerrépine (contrôleur niveau 14, cf. *BF* 98)

Rencontre niveau 14 (5 000 px)
- ✦ 1 esquilleux (soldat de niveau 14, cf. *BF* 108)
- ✦ 8 esprits hurlants (sbires de niveau 14)
- ✦ 1 maître des esprits oni (artilleur d'élite de niveau 14)

OSSUAIRE

L'OSSUAIRE EST UNE MASSE D'OS animée née d'une tragédie, d'un massacre ou d'une profanation. Ces créatures recherchent les os des vivants, sans doute pour combler le vide laissé par la mort de leurs habitants.

CHARNIER AUX CENDRES

LE CHARNIER AUX CENDRES EST UNE CONFLAGRATION SQUELETTIQUE qui souhaite incorporer à sa masse embrasée les corps de créatures vivantes afin de priver leurs os de toute chair et de les ajouter à ses flammes.

Charnier aux cendres **Soldat solo niveau 9**
Animé naturel (feu, mort-vivant) de taille G 2 000 px
Initiative +8 **Sens** Perception +5 ; vision dans le noir
Flambée crématoire (**feu**) aura 2 ; tout ennemi qui débute son tour de jeu dans l'aura subit 10 dégâts de feu.
Pv 392 ; **péril** 196 ; cf. aussi *bûcher crématoire*
CA 27 ; **Vigueur** 25, **Réflexes** 22, **Volonté** 23
Immunités maladie, poison ; **Résistances** feu 10, nécrotique 10 ; **Vulnérabilités** radiant 5
Jets de sauvegarde +5
VD 5
Points d'action 2

Coup crématoire (simple ; à volonté) ✦ **feu, nécrotique**
Allonge 2 ; +16 contre CA ; 2d6 + 6 dégâts nécrotiques, et 5 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).

Prison de flammes et d'os (simple ; à volonté) ✦ **feu, nécrotique**
+16 contre CA ; 2d8 + 6 dégâts de feu et nécrotiques, et la cible est étreinte ; cf. aussi *prison broyante*.

Prison broyante (libre 1/round ; à volonté)
Vise une créature étreinte par le charnier aux cendres ; 2d6 + 6 dégâts (pas de jet d'attaque nécessaire).

Action crématoire (libre, quand un ennemi situé dans un rayon de 2 cases du charnier tombe à 0 point de vie ou moins ; à volonté)
Le charnier aux cendres effectue une attaque de *coup crématoire* contre l'ennemi en question.

Bûcher crématoire (quand le charnier est en péril pour la première fois puis quand il tombe à 0 point de vie) ✦ **feu, nécrotique**
Explosion de proximité 3 ; +13 contre Vigueur ; 2d6 dégâts de feu plus 2d6 dégâts nécrotiques. *Échec* : demi-dégâts.

Régénérescence
Le charnier aux cendres revient avec ses points de vie maximums un jour après avoir été détruit. Le fait d'exécuter le rituel Préservation des morts sur les restes de la créature la détruit définitivement, l'empêchant ainsi d'utiliser le pouvoir *régénérescence*.

Alignement chaotique mauvais **Langues** -
For 20 (+9) **Dex** 15 (+6) **Sag** 12 (+5)
Con 18 (+8) **Int** 3 (+0) **Cha** 17 (+7)

TACTIQUE DU CHARNIER AUX CENDRES

Le charnier aux cendres commence par dépenser un point d'action pour attaquer deux fois avec *prison de flammes et d'os* dans le but d'étreindre deux adversaires. Il concentre ensuite ses attaques sur la créature la plus faible jusqu'à ce qu'elle tombe à 0 point de vie ou moins, puis utilise *action crématoire* avant de se tourner vers un nouvel adversaire.

CONNAISSANCE DES CHARNIERS AUX CENDRES

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Religion.

DD 14 : les charniers aux cendres apparaissent lorsqu'une conflagration détruit un bâtiment et en tue les habitants.

DD 19 : le charnier aux cendres se réanime un jour après sa mort, sauf si quelqu'un accomplit le rituel Préservation des morts sur ses restes.

FOSSE DU RÉGIMENT ABANDONNÉ

NÉE DES OS POURRISSANTS DE SOLDATS dont les cadavres ont été laissés sur le champ de bataille, la fosse du régiment abandonné est une force animée par la haine et la rancune.

Fosse du régiment abandonné **Soldat solo niveau 14**
Animé naturel (mort-vivant, terre) de taille TG 5 000 px
Initiative +12 **Sens** Perception +8 ; perception des vibrations 5, vision dans le noir
Aura d'abandon (**terreur**) aura 5 ; tout ennemi pris dans l'aura ne peut dépenser de points d'action.
Pv 700 ; **péril** 350 ; cf. aussi *éruption squelettique*
CA 32 ; **Vigueur** 28, **Réflexes** 26, **Volonté** 26
Immunités maladie, poison ; **Résistances** nécrotique 10 ; **Vulnérabilités** radiant 5
Jets de sauvegarde +5
VD 5, fouissage 7
Points d'action 2 ; cf. aussi *discipline militaire*

Représailles militaires (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique**
Allonge 3 ; +19 contre CA ; 2d8 + 10 dégâts nécrotiques, et 10 dégâts continus (sauvegarde annule).

Étreinte osseuse (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique**
Allonge 3 ; +17 contre Réflexes ; 2d10 + 10 dégâts nécrotiques, et la cible est étreinte ; cf. aussi *haine écrasante*.

Haine écrasante (mineure 1/round ; à volonté)
Vise une créature étreinte par la fosse du régiment abandonné ; +17 contre Vigueur ; 3d10 + 10 dégâts.

Éruption squelettique (quand la fosse est en péril pour la première fois puis quand elle tombe à 0 point de vie) ✦ **nécrotique**
Explosion de proximité 5 ; +17 contre Réflexes ; 5d6 dégâts nécrotiques. *Échec* : demi-dégâts.

Discipline militaire
Lorsque la fosse du régiment abandonné dépense un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, elle bénéficie aussi d'une action de mouvement ou d'une action mineure supplémentaire.

Régénérescence
La fosse du régiment abandonné revient avec ses points de vie maximums un jour après avoir été détruite. Le fait d'exécuter le rituel Préservation des morts sur les restes de la créature la détruit définitivement, l'empêchant ainsi d'utiliser le pouvoir *régénérescence*.

Alignement chaotique mauvais **Langues** -
Compétences Discrétion +15
For 22 (+13) **Dex** 16 (+10) **Sag** 12 (+8)
Con 20 (+12) **Int** 5 (+4) **Cha** 18 (+11)

TACTIQUE DE LA FOSSE DU RÉGIMENT ABANDONNÉ

La fosse du régiment abandonné reste sous terre jusqu'à ce qu'une créature passe au-dessus d'elle. Elle émerge alors, utilisant *étreinte osseuse* pour agripper une cible. Elle utilise ensuite *haine écrasante* sur la victime étreinte puis se sert de *discipline militaire* sur une autre cible.

Connaissance des fosses du régiment abandonné

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Religion.

DD 18 : cette créature est composée des restes amalgamés de soldats laissés pour morts après une bataille. Elle jaillit du sol et s'abat sur ses ennemis dans un geyser de terre et d'os.

DD 23 : la fosse du régiment abandonné se réanime un jour après sa mort, sauf si quelqu'un accomplit le rituel Préservation des morts sur ses restes.

Profanation

La profanation regroupe les restes d'un cimetière profané. La créature est animée par la rage et détruit tout sur son passage.

Profanation **Contrôleur solo niveau 23**
Animé naturel (mort-vivant, terre) de taille Gig 25 500 px

Initiative +14 **Sens** Perception +14 ; vision dans le noir
Aura de malveillance (terreur) aura 10 ; tout ennemi pris dans l'aura qui attaque avec un pouvoir radiant subit un -2 au jet d'attaque.
Pv 1 075 ; **péril** 538 ; cf. aussi *peste noire* et *second souffle*
CA 39 ; **Vigueur** 38, **Réflexes** 33, **Volonté** 37
Immunités maladie, poison ; **Résistances** nécrotique 10 ; **Vulnérabilités** radiant 10
Jets de sauvegarde +5
VD 8
Points d'action 2

Châtiment impie (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique**
Allonge 4 ; +28 contre CA ; 3d6 + 15 dégâts nécrotiques, et 15 dégâts nécrotiques continus (sauvegarde annule).

Double attaque (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique**
La profanation effectue deux attaques de *châtiment impie*.

Gueule de ténèbres (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique**
Allonge 4 ; +26 contre Réflexes ; 2d12 + 15 dégâts nécrotiques, et la cible est étreinte.

Peste noire (quand la profanation est en péril pour la première fois puis quand elle tombe à 0 point de vie) ✦ **nécrotique**
Explosion de proximité 20 ; vise les ennemis ; +24 contre Vigueur ; la cible est affaiblie (sauvegarde annule). Par ailleurs, elle perd une récupération. *Échec :* demi-dégâts, et la cible est affaiblie jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant, mais elle ne perd pas de récupération.

Régénérescence
La profanation revient avec ses points de vie maximums un jour après avoir été détruite. Seule une quête la détruit définitivement, l'empêchant ainsi d'utiliser le pouvoir *régénérescence*.

Second souffle (simple ; rencontre) ✦ **guérison**
La profanation dépense une récupération et regagne 269 points de vie. En outre, elle bénéficie d'un +2 à toutes ses défenses jusqu'au début de son tour de jeu suivant.

Alignement chaotique mauvais **Langues** -
For 26 (+19) **Dex** 16 (+14) **Sag** 16 (+14)
Con 23 (+17) **Int** 10 (+11) **Cha** 24 (+18)

Tactique de la profanation

La profanation est animée d'un profond désir d'annihiler les vivants. Pensant qu'ils ont manqué à leurs devoirs en ne protégeant pas le cimetière, elle préfère s'en prendre aux personnages divins. Elle s'attaque à une ou deux cibles à la fois, les étreignant avec *gueule de ténèbres* avant de leur infliger les dégâts continus de *châtiment impie*.

AMELIA STONER

Connaissance des profanations

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Religion.

DD 24 : cette créature apparaît lorsqu'un cimetière est profané par la communauté qui est à l'origine de sa création.

DD 29 : la profanation se réanime un jour après sa destruction, sauf si une grande quête est accomplie dans le but de lui offrir la paix.

Rencontres de groupe

Quand un ossuaire se forme, il donne souvent naissance à des squelettes et autres morts-vivants.

Rencontre de niveau 13 (4 000 px)
- ✦ 1 charnier aux cendres (soldat solo de niveau 9)
- ✦ 2 squelettes nécrolins (chasseurs de niveau 9, cf. page 185)
- ✦ 2 squelettes vertébraux (soldats de niveau 11, cf. page 186)

Rencontre de niveau 15 (6 300 px)
- ✦ 4 rejetons nocturnéens (sbires de niveau 12, cf. page 176)
- ✦ 1 fosse du régiment abandonné (soldat solo de niveau 14)
- ✦ 4 squelettes forcenés (sbires de niveau 11, cf. page 186)

Rencontre de niveau 23 (31 875 px)
- ✦ 4 goules abyssales myrmidones (sbires de niveau 23, cf. *BF* 147)
- ✦ 1 équarisseur (brute de niveau 22, cf. page 195)
- ✦ 1 profanation (contrôleur solo de niveau 23)

SÉNESTRE

CETTE MAIN OU PATTE TRANCHÉE est animée par la pire des magies. Certaines sénestres mènent une existence solitaire, mais d'autres sont constituées de nombreuses mains. Quelle que soit leur apparence, toutes se déplacent à une allure frénétique et griffent les menaces potentielles.

Sénestre **Sbire niveau 1**
Animé naturel (mort-vivant) de taille TP 25 px

Initiative +3 **Sens** Perception +0 ; perception des vibrations 10
Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire.
CA 14 ; **Vigueur** 12, **Réflexes** 13, **Volonté** 10
Immunités maladie, poison ; **Résistances** nécrotique 5
VD 8, escalade 4

(+) **Main sauteuse** (simple ; à volonté)
+3 contre Réflexes ; 2 dégâts.

Décalage digital (mouvement ; rencontre)
La sénestre se décale jusqu'à 8 cases.

Griffes entravantes
Une créature adjacente à au moins trois sénestres au début de son tour de jeu est ralentie jusqu'au début de son tour de jeu suivant.

Alignement non aligné **Langues** -
Compétences Discrétion +8

For 3 (-4)	**Dex** 16 (+3)	**Sag** 10 (+0)
Con 13 (+1)	**Int** 3 (-4)	**Cha** 6 (-2)

TACTIQUE DE LA SÉNESTRE

Les sénestres grouillent autour de leur cible, profitant de leur rapidité et de leur VD d'escalade pour profiter d'une position avantageuse. Elles tentent de se regrouper à plusieurs contre une même cible dans le but de la ralentir afin que des créatures bien plus puissantes puisse l'achever.

Sénestre gantelée **Sbire niveau 3**
Animé naturel (mort-vivant) de taille TP 38 px

Initiative +5 **Sens** Perception +2 ; perception des vibrations 10
Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire.
CA 17 ; **Vigueur** 17, **Réflexes** 18, **Volonté** 13
Immunités maladie, poison ; **Résistances** nécrotique 10
VD 8, escalade 4

(+) **Main sauteuse** (simple ; à volonté)
+3 contre Réflexes ; 6 dégâts.

Main immobilisante
Une créature adjacente à au moins trois sénestres gantelées au début de son tour de jeu est immobilisée jusqu'au début de son tour de jeu suivant.

Décalage digital (mouvement ; rencontre)
La sénestre gantelée se décale jusqu'à 8 cases.

Alignement non aligné **Langues** -

For 7 (-1)	**Dex** 18 (+5)	**Sag** 12 (+2)
Con 15 (+3)	**Int** 3 (-3)	**Cha** 10 (-1)

TACTIQUE DE LA SÉNESTRE GANTELÉE

La sénestre gantelée suit les ordres de son hôte ou créateur sans songer l'ombre d'un instant à sa propre sécurité. À l'instar des sénestres, ces monstres s'acharnent de préférence sur un même ennemi. Quand elles combattent en compagnie d'autres créatures, les sénestres gantelées essayent d'immobiliser les ennemis les plus mobiles afin que leurs alliés éliminent la menace.

Nuée de sénestres **Soldat niveau 4**
Animé naturel (mort-vivant, nuée) de taille M 175 px

Initiative +7 **Sens** Perception +5 ; perception des vibrations 10
Attaque de nuée aura 1 ; au prix d'une action libre, la nuée de sénestres porte une attaque de nuée de mains à tout ennemi qui débute son tour de jeu dans l'aura.
Pv 53 ; **péril** 26
CA 20 ; **Vigueur** 16, **Réflexes** 17, **Volonté** 14
Immunités maladie, poison ; **Résistances** demi-dégâts contre les attaques de corps à corps et à distance ; **Vulnérabilités** 10 contre les attaques de proximité et de zone
VD 8, escalade 4

(+) **Nuée de mains** (simple ; à volonté)
+9 contre Réflexes ; 1d8 + 5 dégâts, et la cible est immobilisée jusqu'au début de son tour de jeu suivant.

Alignement non aligné **Langues** -

For 15 (+4)	**Dex** 16 (+5)	**Sag** 10 (+2)
Con 13 (+3)	**Int** 3 (-2)	**Cha** 6 (+0)

TACTIQUE DE LA NUÉE DE SÉNESTRES

Les nuées de sénestres tentent de se frayer un chemin parmi un groupe d'ennemis et griffent toutes les créatures proches. Elles battent en retraite quand elles sont confrontées à des attaques de proximité ou de zone et cherchent alors des proies moins dangereuses. Enfin, elles poursuivent les ennemis qui leur paraissent les plus faibles et tentent de les immobiliser.

MATTHIAS KOLLROS

Sénestre liche	**Sbire niveau 14**
Animé naturel (mort-vivant) de taille TP	250 px

Initiative +16 **Sens** Perception +8 ; perception des vibrations 10
Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire.
CA 29 ; **Vigueur** 27, **Réflexes** 29, **Volonté** 26
Immunités maladie, poison ; **Résistances** nécrotique 10
VD 8, escalade 4

(+) **Caresse de la mort** (simple ; à volonté)
+17 contre Vigueur ; 5 dégâts nécrotiques, et la cible est affaiblie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de la sénestre liche.

Main immobilisante
Une créature adjacente à au moins trois sénestres liches au début de son tour de jeu est immobilisée jusqu'au début de son tour de jeu suivant.

Alignement non aligné **Langues** -

For 8 (+6)	**Dex** 25 (+14)	**Sag** 12 (+8)
Con 15 (+9)	**Int** 5 (+4)	**Cha** 12 (+8)

Tactique de la sénestre liche

Les sénestres liches submergent leurs adversaires en tentant à la fois de les immobiliser et de les affaiblir. Une fois un ennemi immobilisé, elles comptent sur leurs alliés pour lui porter le coup de grâce.

Nuée de sénestres draconiques	**Brute niveau 22**
Animé naturel (mort-vivant, nuée) de taille TG	4 150 px

Initiative +16 **Sens** Perception +15 ; perception des vibrations 10
Attaque de nuée aura 3 ; au prix d'une action libre, la nuée de sénestres draconiques porte une attaque de *griffe draconique de soumission* à tout ennemi qui débute son tour de jeu dans l'aura.
Pv 252 ; **péril** 126
CA 34 ; **Vigueur** 35, **Réflexes** 34, **Volonté** 33
Immunités maladie, poison ; **Résistances** demi-dégâts contre les attaques de corps à corps et à distance ; **Vulnérabilités** 10 contre les attaques de proximité et de zone
VD 7

(+) **Griffe draconique de soumission** (simple ; à volonté)
+26 contre CA ; 2d8 + 14 dégâts, et la cible est maîtrisée jusqu'au début de son tour de jeu suivant.

Alignement non aligné **Langues** -

For 26 (+19)	**Dex** 20 (+16)	**Sag** 18 (+15)
Con 22 (+17)	**Int** 3 (+7)	**Cha** 10 (+11)

Tactique de la nuée de sénestres draconiques

Ces nuées se positionnent parmi un groupe d'ennemis et attaquent toutes les créatures proches, mais elles craignent les attaques de proximité ou de zone et utilisent *griffe draconique de soumission* contre tout ennemi qui tente de les toucher avec ce type d'attaque.

Connaissance des sénestres

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Religion.

DD 12 : les sénestres sont des mains, pieds ou pattes animés par des rituels nécromantiques ou des énergies nécrotiques spontanées. Elles se jettent sur leurs proies dans le but de les ralentir, voire de les immobiliser.

DD 17 : la sénestre la plus élémentaire est conçue au moyen d'une main ou d'une patte.

Les sénestres gantelées sont des mains tranchées enchantées ou dressées pour servir de sbires.

Les nuées de sénestres regroupent un grand nombre d'extrémités perdues lors de batailles particulièrement violentes. Parfois, les membres s'animent spontanément, mais il arrive que des nécromanciens écument les champs de bataille afin de récupérer les membres de leur choix.

Les liches désireuses d'humilier et de dominer leurs rivaux se mettent en quête de congénères dans le but de créer des sénestres liches. Beaucoup s'animent spontanément en raison de la formidable concentration d'énergie nécrotique que l'on trouve dans les repaires de liches vaincues.

Enfin, les nuées de sénestres draconiques sont le fruit d'expériences nécromantiques menées sur des os de dragon.

Rencontres de groupe

En règle générale, les sénestres sont au service de mages ou d'adorateurs mauvais.

Rencontre de niveau 2 (600 px)
- 4 sénestres (sbires de niveau 1)
- 2 molosses de famine (francs-tireurs de niveau 2, cf. page 164)
- 1 arcaniste gnome (contrôleur de niveau 3, cf. *BF* 136)
- 4 molosses pourrissants (sbires de niveau 1, cf. page 164)

Rencontre de niveau 2 (600 px)
- 4 sénestres (sbires de niveau 1)
- 1 sorcier gobelin (contrôleur de niveau 3, cf. *BF* 139)
- 1 gobelin fendeur de crânes (brute de niveau 3, cf. *BF* 139)
- 2 hommes d'armes gobelins (franc-tireur de niveau 1, cf. *BF* 138)

Rencontre de niveau 4 (875 px)
- 2 nuées de sénestres (soldats de niveau 4)
- 1 mage humain (artilleur de niveau 4, cf. *BF* 163)
- 2 zombies ailés (francs-tireurs de niveau 4, cf. *BF* 274)

Rencontre de niveau 14 (4 600 px)
- 1 molosse charogneux (brute d'élite de niveau 13, cf. page 164)
- 4 sénestres liches (sbires de niveau 14)
- 1 liche, magicien humain (contrôleur d'élite de niveau 14, cf. *BF* 175)

Rencontre de niveau 25 (33 800 px)
- 1 dracoliche sombrefeu (contrôleur solo de niveau 23, cf. *BF* 76)
- 2 nuées de sénestres draconiques (brutes de niveau 22)

SQUELETTE

Tous les squelettes naissent des os de créatures jadis animées par les forces de la vie. Toutefois, la personnalité d'une créature vivante, les circonstances de sa mort, les nécessités du nécromancien et les liens du défunt, tous ces facteurs affectent la nature et les desseins d'un squelette.

Squelette marchepeau **Brute niveau 2**
Animé naturel (mort-vivant) de taille M 125 px

Initiative +4 **Sens** Perception +3 ; vision dans le noir
Pv 45 ; **péril** 22
CA 16 ; **Vigueur** 15, **Réflexes** 14, **Volonté** 13 ; cf. aussi *enveloppe de peau*
Immunités maladie, poison ; **Résistances** nécrotique 10 ; **Vulnérabilités** radiant 5 (quand il est en péril) ; cf. aussi *enveloppe de peau*
VD 5

Martèlement putréfiant (simple ; à volonté) ✦ **maladie**
+5 contre CA ; 1d8 + 7 dégâts (crit. 15 dégâts, et la cible attrape la léprose ; cf. ci-après).

Enveloppe de peau (jusqu'à ce que le squelette soit en péril pour la première fois)
La peau tannée dont est recouvert le squelette lui confère un +2 à la CA et en Vigueur (déjà inclus), annule sa vulnérabilité radiante 5 et transmet la léprose (cf. ci-après) quand le monstre réussit un coup critique. Ces avantages prennent fin lorsque le squelette est en péril pour la première fois.

Alignement mauvais **Langues** -
For 14 (+3) **Dex** 17 (+4) **Sag** 14 (+3)
Con 15 (+3) **Int** 3 (-3) **Cha** 3 (-3)

Tactique du squelette marchepeau

Le squelette marchepeau attaque obstinément la créature la plus proche, martelant son adversaire tout en lui transmettant sa maladie.

Archer squelette **Artillerie niveau 3**
Animé naturel (mort-vivant) de taille M 150 px

Initiative +5 **Sens** Perception +3 ; vision dans le noir
Pv 37 ; **péril** 18
CA 16 ; **Vigueur** 14, **Réflexes** 16, **Volonté** 15
Immunités maladie, poison ; **Résistances** nécrotique 10 ; **Vulnérabilités** radiant 5
VD 6

Épée courte (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+10 contre CA ; 1d6 + 4 dégâts.

Arc long (simple ; à volonté) ✦ **arme**
Distance 20/40 ; +10 (cf. aussi *tir de proximité*) contre CA ; 1d10 + 4 dégâts.

Tir double (simple ; rencontre) ✦ **arme**
Arc long nécessaire ; distance 20/40 ; deux attaques, chacune contre une cible différente ; +8 (cf. aussi *tir de proximité*) contre CA chacune ; 2d10 + 4 dégâts chacune.

Tir de proximité
L'archer squelette bénéficie d'un +1 aux jets d'attaque à distance contre l'ennemi le plus proche.

Alignement non aligné **Langues** -
For 13 (+2) **Dex** 18 (+5) **Sag** 14 (+3)
Con 13 (+2) **Int** 3 (-3) **Cha** 3 (-3)
Équipement armure de cuir, arc long, épée courte, carquois de 30 flèches

Tactique de l'archer squelette

L'archer squelette attaque ses ennemis de loin en utilisant son arc long et *tir double*. Il évite le combat et tente de rester à 10 cases au moins du corps à corps tout en tirant sur l'adversaire le plus proche pour profiter de *tir de proximité*.

Squelette calleux **Franc-tireur niveau 4**
Animé naturel (mort-vivant) de taille P 175 px

Initiative +10 **Sens** Perception +5 ; vision dans le noir
Pv 55 ; **péril** 27
CA 18 ; **Vigueur** 16, **Réflexes** 20, **Volonté** 16
Immunités maladie, poison ; **Résistances** nécrotique 10 ; **Vulnérabilités** radiant 5
VD 8 ; cf. aussi *décalage cliquetant*

Morsure de cheville (simple ; à volonté)
+9 contre CA ; 1d6 + 6 dégâts, et la cible est ralentie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du squelette calleux.

Décalage cliquetant (mouvement ; à volonté)
Le squelette calleux se décale jusqu'à 4 cases en ignorant le terrain difficile.

Alignement chaotique mauvais **Langues** -
Compétences Discrétion +13
For 11 (+2) **Dex** 22 (+8) **Sag** 14 (+4)
Con 15 (+4) **Int** 6 (+0) **Cha** 6 (+0)

Tactique du squelette calleux

Le squelette calleux se déplace énormément sur le champ de bataille, mordant ses ennemis avant de se disperser en un fracas d'os à l'aide de *décalage cliquetant*. Il se reforme près d'un autre adversaire et répète l'opération.

Léprose **Maladie niveau 2**

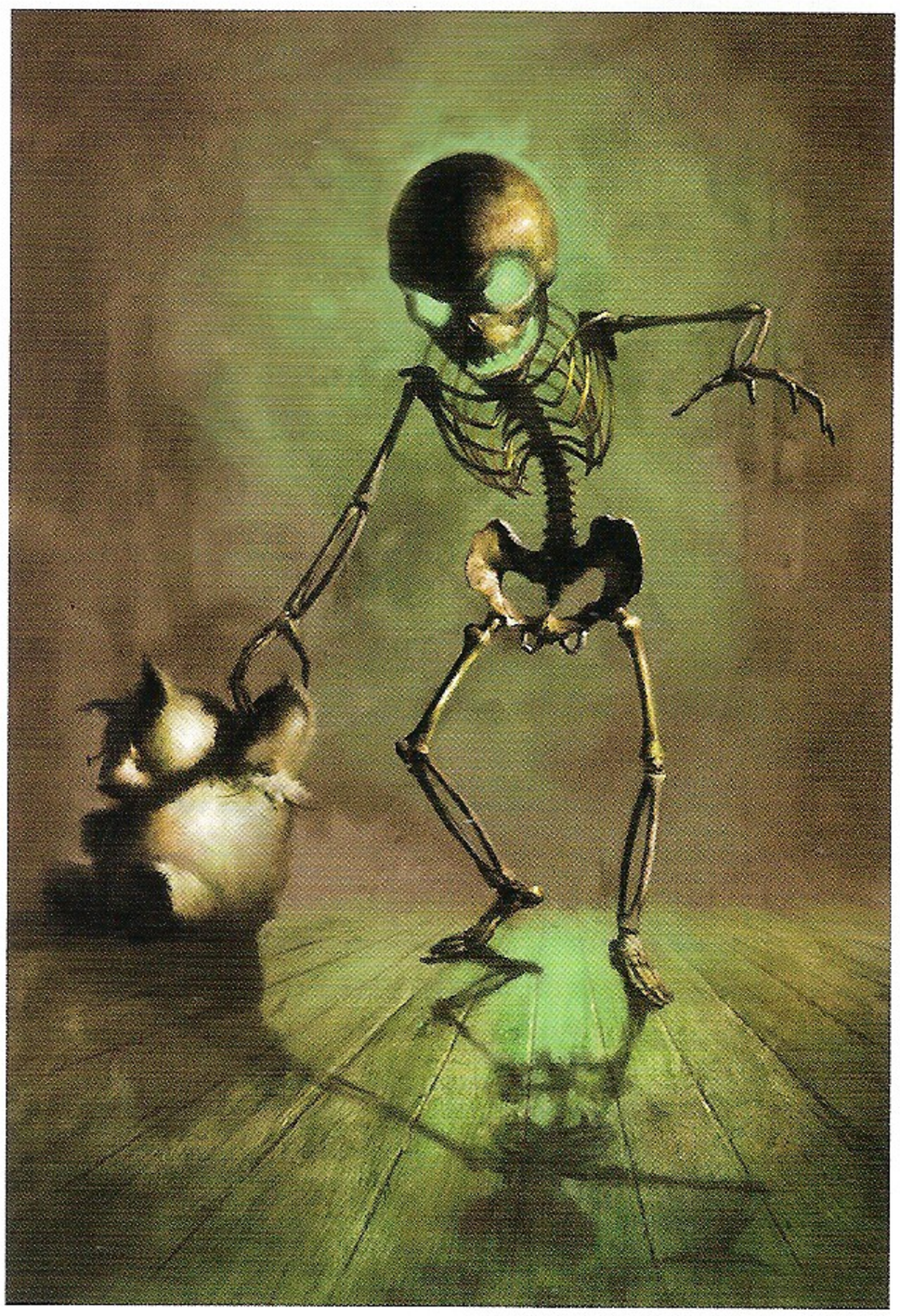
Généralement transmise par le contact d'un cadavre contagieux, la léprose dessèche littéralement le malade.

Endurance : stabilisation (DD 10), amélioration (DD 15)

Le malade est guéri.

Effet initial : le malade subit un -2 aux jets d'attaque.

Dernier stade : quand il est en péril, le malade subit un -4 aux jets d'attaque et ne peut pas dépenser de récupération.



Squelette calleux

Squelette pierreux	**Chasseur niveau 7**
Animé naturel (mort-vivant) de taille M	300 px

Initiative +9 **Sens** Perception +6 ; perception des vibrations 3, vision dans le noir

Pv 64 ; **péril** 32

CA 20 ; **Vigueur** 21, **Réflexes** 17, **Volonté** 17

Immunités maladie, poison ; **Résistances** nécrotique 10 ; **Vulnérabilités** radiant 5

VD 6 ; cf. aussi *fusion avec la pierre*

Coup (simple ; à volonté)
+12 contre CA ; 1d10 + 6 dégâts.

Collision de pierre (simple ; recharge ⚅)
+11 contre Vigueur ; 2d6 + 9 dégâts, et la cible est maîtrisée (sauvegarde annule).

Fusion avec la pierre (mouvement ; à volonté)
Le squelette pierreux fusionne avec une surface de pierre adjacente de taille égale ou supérieure à la sienne, puis il se décale jusqu'à 3 cases. La pierre bloque la ligne de mire et la ligne d'effet avec le monstre. Le monstre peut fusionner indéfiniment, mais ne peut alors entreprendre que des actions de mouvement. Une créature peut attaquer une case dans laquelle un squelette a fusionné, mais ce dernier bénéficie d'une résistance 20 à tous les dégâts.

Alignement non aligné **Langues** -
Compétences Discrétion +10

For 22 (+9)	**Dex** 14 (+5)	**Sag** 16 (+6)
Con 16 (+6)	**Int** 3 (-1)	**Cha** 3 (-1)

Tactique du squelette pierreux

Ce squelette se cache dans une surface de pierre et attend que des êtres vivants passent tout près. Quand il sent la présence d'une proie, il sort d'un mur et tente sa chance avec *collision de pierre*. Si ce pouvoir se recharge, le monstre poursuit son attaque contre d'autres créatures. Dans le cas contraire, il bat en retraite en utilisant *fusion dans la pierre* en attendant que *collision de pierre* se recharge.

Squelette ténébreux	**Soldat niveau 8**
Animé ombreux (mort-vivant) de taille M	350 px

Initiative +11 **Sens** Perception +6 ; vision dans le noir

Pv 86 ; **péril** 43 ; cf. aussi *régénérescence ombreuse*

CA 24 ; **Vigueur** 22, **Réflexes** 23, **Volonté** 18

Immunités maladie, poison ; **Résistances** nécrotique 10 ; **Vulnérabilités** radiant 5

VD 6

Griffes ombreuses (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique**
+15 contre CA ; 1d8 + 4 dégâts, puis la cible subit 5 dégâts nécrotiques et est ralentie (sauvegarde annule les deux). Ensuite, si le monstre touche avec *régénérescence ombreuse*, la cible subit 10 dégâts nécrotiques et est immobilisée (sauvegarde annule les deux) au lieu d'être ralentie.

Régénérescence ombreuse (quand le squelette est en péril pour la première fois ; rencontre) ✦ **nécrotique, périmètre**
Explosion de proximité 2 ; 2d6 + 4 dégâts nécrotiques (aucun jet d'attaque nécessaire) ; le pouvoir crée un périmètre d'obscurité qui dure jusqu'à la fin de la rencontre. Le périmètre bloque la ligne de mire (les créatures douées de vision dans le noir ignorent cet effet). Tous les effets qui frappent le squelette prennent fin, et ses *griffes ombreuses* infligent 10 dégâts nécrotiques continus au lieu de 5, sans compter que la cible est immobilisée et non ralentie.

Alignement non aligné **Langues** -

For 18 (+8)	**Dex** 21 (+9)	**Sag** 15 (+6)
Con 14 (+6)	**Int** 4 (+1)	**Cha** 6 (+2)

Tactique du squelette ténébreux

Les squelettes ténébreux se dispersent et limitent les mouvements de leurs adversaires à l'aide de leurs griffes en semant la confusion au moyen de périmètres d'obscurité créés par *régénérescence ombreuse*.

Squelette nécrolin	**Chasseur niveau 9**
Animé naturel (mort-vivant) de taille M	400 px

Initiative +14 **Sens** Perception +7 ; vision dans le noir

Pv 76 ; **péril** 38

CA 22 ; **Vigueur** 19, **Réflexes** 23, **Volonté** 18

Immunités maladie, poison ; **Résistances** nécrotique 5 ; **Vulnérabilités** radiant 5

VD 8

Double coup de dague (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+14 contre CA ; 4d4 + 3 dégâts.

Avantage de combat
Le squelette nécrolin inflige 1d6 dégâts supplémentaires quand il réussit une attaque de corps à corps contre une cible face à laquelle il jouit d'un avantage de combat.

Lien de mort
Quand un squelette nécrolin subit des dégâts, il peut en transférer tout ou partie à un autre squelette nécrolin situé dans un rayon de 3 cases.

Harmonie squelettique
Les attaques de corps à corps d'un squelette nécrolin infligent 1d6 dégâts supplémentaires à toute cible adjacente à plusieurs squelettes nécrolins.

Alignement chaotique mauvais **Langues** -
Compétences Discrétion +15

For 18 (+8)	**Dex** 22 (+10)	**Sag** 16 (+7)
Con 16 (+7)	**Int** 7 (+2)	**Cha** 3 (+0)

Équipement 2 dagues en os

JAKE MASBRUCH

Tactique du squelette nécrolin

Les squelettes nécrolins attaquent en groupe et restent près les uns des autres pour profiter au maximum de *lien de mort* et *harmonie squelettique*. Ils utilisent *lien de mort* pour répartir équitablement les dégâts entre eux et combattre plus longtemps.

Chauve-souris squelette géante **Franc-tireur niveau 10**
Animé naturel (mort-vivant) de taille G — 500 px

Initiative +13 — **Sens** Perception +8 ; vision aveugle 5, vision dans le noir
Pv 104 ; **péril** 52
CA 24 ; **Vigueur** 22, **Réflexes** 24, **Volonté** 20
Immunités maladie, poison ; **Résistances** nécrotique 5 ; **Vulnérabilités** radiant 5
VD 4, vol 8 (maladroit) ; cf. aussi *piqué et glissade*

⊕ **Griffes** (simple ; à volonté)
+15 contre CA ; 2d8 + 4 dégâts, puis la cible est poussée de 1 case et se retrouve à terre.

Piqué et griffes (simple ; recharge ⚅ ⚄ ⚃)
La chauve-souris squelette géante se décale jusqu'à 6 cases et peut alors se déplacer au travers de cases occupées. Elle effectue une attaque de base de corps à corps contre toute créature dont elle pénètre l'espace. Elle ne peut ainsi attaquer plusieurs fois la même cible, et doit finir son déplacement dans une case inoccupée.

Piqué et glissade (libre, quand la chauve-souris attaque une créature avec *piqué et griffes* ; à volonté)
L'attaque n'inflige pas de dégâts, mais la cible est étreinte. Quand la chauve-souris squelette géante se déplace, la créature étreinte glisse en sa compagnie, en restant dans le même espace relatif au monstre.

Alignement non aligné — **Langues** -
For 21 (+10) — **Dex** 22 (+11) — **Sag** 16 (+8)
Con 16 (+8) — **Int** 3 (+1) — **Cha** 4 (+2)

Tactique de la chauve-souris squelette géante

Les chauves-souris squelettes géantes détestent affronter leur proie à la loyale. Elles préfèrent jaillir de l'obscurité, fondre sur un adversaire pour l'attaquer ou l'emporter avant de le lâcher.

Squelette forcené **Sbire niveau 11**
Animé naturel (mort-vivant) de taille M — 150 px

Initiative +8 — **Sens** Perception +7 ; vision dans le noir
Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire.
CA 25 ; **Vigueur** 25, **Réflexes** 22, **Volonté** 21
Immunités maladie, poison ; **Résistances** nécrotique 10
VD 6

⊕ **Coup** (simple ; à volonté)
+16 contre CA ; 7 dégâts.

Alignement non aligné — **Langues** -
For 22 (+11) — **Dex** 16 (+8) — **Sag** 14 (+7)
Con 20 (+10) — **Int** 3 (+1) — **Cha** 3 (+1)

Tactique du squelette forcené

Les squelettes forcenés attaquent les ennemis les plus proches à coups de poing.

Squelette vertébral **Soldat niveau 11**
Animé naturel (mort-vivant) de taille M — 600 px

Initiative +11 — **Sens** Perception +7 ; vision dans le noir
Pv 113 ; **péril** 56
CA 27 ; **Vigueur** 25, **Réflexes** 25, **Volonté** 22
Immunités maladie, poison ; **Résistances** nécrotique 15 ; **Vulnérabilités** radiant 5
VD 5

⊕ **Fléau vertébral** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
Allonge 2 ; +18 contre CA ; 2d10 + 3 dégâts, et la cible glisse de 1 case.

Tourbillon vertébral (simple ; recharge ⚅ ⚄) ✦ **arme**
Fléau d'armes nécessaire ; explosion de proximité 2 ; vise les ennemis ; +16 contre CA ; 2d8 + 6 dégâts, puis la cible glisse de 1 case et est immobilisée (sauvegarde annule).

Alignement chaotique mauvais — **Langues** -
For 19 (+9) — **Dex** 19 (+9) — **Sag** 15 (+7)
Con 17 (+8) — **Int** 7 (+3) — **Cha** 7 (+3)
Équipement armure d'écailles, fléau vertébral

Tactique du squelette vertébral

Ces squelettes immobilisent les personnages de corps à corps au centre du champ de bataille. Ils font glisser leurs adversaires de manière à jouir d'un avantage de combat ou à les tenir à distance, afin qu'ils ne puissent pas répliquer à l'aide d'armes offrant une allonge normale.

Squelette hurlemoelle **Chasseur niveau 12**
Animé ombreux (mort-vivant) de taille M — 700 px

Initiative +16 — **Sens** Perception +9 ; vision dans le noir
Pv 95 ; **péril** 47
CA 27 ; **Vigueur** 24, **Réflexes** 25, **Volonté** 23
Immunités maladie, poison ; **Résistances** nécrotique 15 ; **Vulnérabilités** radiant 5
VD 6

⊕ **Coup osseux** (simple ; à volonté)
+17 contre CA ; 1d8 + 9 dégâts.

Banquet de moelle (simple ; recharge ⚅ ⚄ ⚃)
Avantage de combat contre la cible nécessaire ; +17 contre CA ; 2d8 + 12 dégâts, et la cible est étreinte. À chaque round de maintien, la cible subit 15 dégâts et est affaiblie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du squelette hurlemoelle.

Hurlemoelle (mineure 1/round ; à volonté)
Explosion de proximité 3 ; vise les créatures vivantes ; +15 contre Vigueur ; la cible est hébétée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du squelette hurlemoelle. Si la cible est étreinte par le monstre, elle est étourdie et non hébétée.

Ombrifère (simple ; à volonté)
Le squelette hurlemoelle devient invisible jusqu'à ce qu'il attaque.

Alignement chaotique mauvais — **Langues** -
Compétences Discrétion +17
For 18 (+10) — **Dex** 22 (+12) — **Sag** 16 (+9)
Con 17 (+9) — **Int** 6 (+4) — **Cha** 9 (+5)

Tactique du squelette hurlemoelle

Les squelettes hurlemoelle sont tapis dans l'obscurité, invisibles jusqu'à ce qu'ils soient prêts à frapper. Les créatures cherchent de bonnes occasions de jouir d'un avantage de combat pour utiliser *banquet de moelle*. Quand les combats débutent, chacun utilise *hurlemoelle* constamment, ce qui a pour effet de remplir la zone d'une terrible cacophonie qui inhibe leurs adversaires.

Connaissance des squelettes

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Religion.

DD 15 : les squelettes marchepeau sont le fruit d'un nécromancien qui greffe de la peau sur des os animés. Ils jouent habituellement des rôles de serviteurs car ils sont moins épouvantables que beaucoup d'autres squelettes. L'enveloppe de peau d'un tel monstre transmet une maladie, ce qui fait de lui un combattant dangereux.

En les entraînant durant plusieurs semaines, certains squelettes peuvent devenir de véritables archers.

Les squelettes calleux sont des créatures de la taille d'enfants qui hantent les cimetières. Ils courent en tous sens et s'en prennent aux chevilles et mollets de leurs adversaires. Ils portent parfois des objets liés à leur ancienne vie, comme une poupée de chiffons ou un bracelet.

Les squelettes pierreux apparaissent lorsque des humanoïdes sont ensevelis sous des tonnes de roche et abandonnés. Les récits de mines hantées sont généralement le fait de tels monstres.

Quand ils sont grièvement blessés, les squelettes ténébreux produisent un nuage d'obscurité. Dès lors, ils disposent d'une réserve d'énergie nécrotique qui rend leurs attaques encore plus dangereuses. Ces squelettes sont créés dans des pièces sombres sur lesquelles la lumière naturelle ne se pose jamais.

DD 20 : les squelettes nécrolins sont des parents, frères et sœurs ou amants qui ont perdu la vie suite à un pacte suicidaire ou dans des circonstances proches. Ils apparaissent généralement en couple ou en groupe, ce qui les rend d'autant plus dangereux.

Les chauves-souris squelettes géantes sont les restes de chauves-souris de selle abandonnées par leur maître au combat. Parfois, d'autres morts-vivants les montent.

Les squelettes forcenés sont les restes d'esclaves et d'ouvriers humanoïdes. Ils soulèvent des objets lourds et constituent une excellente chair à canon.

Les squelettes vertébraux sont le produit d'humanoïdes injustement décapités ou taillés en pièces par une foule en colère. Chacune de ces monstruosités s'arrache la colonne vertébrale et la manie tel un fléau en frappant avec son crâne. Ces fléaux vertébraux permettent aux squelettes de frapper les adversaires à distance et de les balader sur le champ de bataille.

Les squelettes hurlemoelle naissent de victimes de malnutrition et de négligences, et tentent de se nourrir de la moelle des vivants. Ils ont un pouvoir d'invisibilité, dont ils tentent de se servir pour surprendre leurs adversaires. Les monstres se jettent sur les proies imprudentes et sucent la moelle de leurs os.

Rencontres de groupe

Les squelettes servent habituellement un maître mort-vivant ou voyagent en meutes.

Rencontre de niveau 3 (725 px)
- 1 nécrophage fossoyeur (contrôleur de niveau 4, cf. *BF* 195)
- 2 archers squelettes (artilleurs de niveau 3)
- 2 squelettes marchepeau (brutes de niveau 2)

Rencontre de niveau 6 (1 350 px)
- 1 poltergeist (artilleur de niveau 6, cf. page 146)
- 1 goule nauséabonde (soldat d'élite de niveau 6, cf. page 156)
- 2 squelettes pierreux (chasseurs de niveau 7)

Rencontre de niveau 8 (1 750 px)
- 1 crâne flamboyant (artilleur de niveau 8, cf. *BF* 50)
- 1 ostéopède (franc-tireur d'élite de niveau 8, cf. page 171)
- 2 squelettes ténébreux (soldats de niveau 8)
- 1 mastodonte zombie (brute de niveau 8, cf. *BF* 275)

Rencontre de niveau 11 (3 200 px)
- 1 squelette hurlemoelle (chasseur de niveau 12)
- 4 squelettes forcenés (sbires de niveau 11)
- 2 squelettes vertébraux (soldats de niveau 11)
- 4 traque-sang vampiriens (sbires de niveau 10, cf. *BF* 264)

TYRANNŒIL MORT-VIVANT

Les tyrannœils comptent parmi les monstres les plus craints et meurtriers du monde. Ceci dit, ils sont eux aussi amenés à mourir et quand cela arrive, des nécromanciens trouvent parfois matière à recycler leurs restes.

Tyrannœil baiser de sang **Contrôleur solo niveau 9**
Créature magique aberrante (mort-vivant) de taille G 2 000 px

Initiative +6 **Sens** Perception +12 ; vision à 360°, vision dans le noir

Soif inextinguible aura 2 ; tout ennemi pris dans l'aura au début de son tour de jeu subit une attaque de *morsure oculaire* que le tyrannœil baiser de sang effectue au prix d'une action libre.

Pv 412 ; **péril** 206 ; cf. aussi *contorsion du péril*

CA 25 ; **Vigueur** 25, **Réflexes** 21, **Volonté** 22

Immunités maladie, poison ; **Résistances** nécrotique 10 ; **Vulnérabilités** radiant 5

Jets de sauvegarde +5

VD vol 6 (stationnaire)

Points d'action 2

Morsure oculaire (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique**
Allonge 2 ; +13 contre CA ; 1d8 + 3 dégâts plus 10 dégâts nécrotiques.

Contorsion oculaire (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique**
Le tyrannœil baiser de sang effectue trois attaques de *morsure oculaire*.

Appel du sang (mineure ; recharge ⚅)
Distance 5 ; vise un ennemi en péril ; +11 contre Volonté ; la cible est étourdie (sauvegarde annule). *Effet secondaire :* la cible est ralentie (sauvegarde annule).

Baiser de sang (réaction immédiate, quand une créature située dans un rayon de 2 cases du tyrannœil tombe en péril ; à volonté) ✦ **guérison**
Allonge 2 ; vise la créature en question ; +11 contre Vigueur ; 4d6 + 6 dégâts, et la cible est affaiblie (sauvegarde annule). En outre, le tyrannœil baiser de sang dépense une récupération pour regagner 103 points de vie.

Hurlement de mort (simple ; recharge ⚄ ⚅) ✦ **psychique**
Décharge de proximité 5 ; +11 contre Volonté ; 4d6 + 6 dégâts psychiques, et la cible est hébétée (sauvegarde annule).

Contorsion du péril (libre, quand le tyrannœil est en péril pour la première fois ; rencontre) ✦ **nécrotique**
Le pouvoir *hurlement de mort* du tyrannœil baiser de sang se recharge et le monstre s'en sert aussitôt.

Alignement mauvais **Langues** profond

For 21 (+9)	**Dex** 15 (+6)	**Sag** 17 (+7)
Con 23 (+10)	**Int** 12 (+5)	**Cha** 8 (+3)

Tactique du tyrannœil baiser de sang

Le tyrannœil baiser de sang vole jusqu'à un groupe d'adversaires et utilise *hurlement de mort*, visant alors un maximum d'ennemis. Il tire parti de la proximité d'un adversaire pour porter des attaques utilisant *soif inextinguible* et *contorsion oculaire*. Le monstre se sert d'*appel du sang* dès qu'une cible est en péril et utilise ses pouvoirs dès qu'il en a l'occasion. Comme le tyrannœil classique, c'est une créature pragmatique qui sait reconnaître un combat perdu. Une fois en mauvaise posture, il prend donc la fuite.

Tyramort **Artilleur solo niveau 15**
Créature magique aberrante (mort-vivant) de taille G 6 000 px

Initiative +14 **Sens** Perception +15 ; vision à 360°, vision dans le noir

Regards du tyrannœil aura 5 ; tout ennemi pris dans l'aura au début de son tour de jeu subit une attaque de *rayon oculaire* aléatoire que le tyramort effectue au prix d'une action libre.

Pv 740 ; **péril** 370

CA 29 ; **Vigueur** 29, **Réflexes** 27, **Volonté** 29

Immunités maladie, poison ; **Résistances** nécrotique 15 ; **Vulnérabilités** radiant 10

Jets de sauvegarde +5

VD vol 4 (stationnaire)

Points d'action 2

Morsure (simple ; à volonté)
+21 contre CA ; 2d4 + 1 dégâts.

Œil central (mineure ; à volonté)
Distance 20 ; +22 contre Volonté ; la cible est ralentie et perd toute résistance nécrotique jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du tyramort.

Rayons oculaires (simple ; à volonté) ✦ cf. description
Le tyramort peut utiliser jusqu'à deux *rayons oculaires* différents (choisis dans la liste ci-dessous). Chacun doit viser une créature différente et l'utilisation de *rayons oculaires* ne provoque pas d'attaques d'opportunité.

1, 2, 3, 4, 5-Rayon desséchant (nécrotique) : distance 10 ; +19 contre Vigueur ; 1d8 + 5 dégâts nécrotiques, et 10 dégâts nécrotiques continus (sauvegarde annule).

6-Rayon sépulcral (nécrotique) : distance 10 ; +19 contre Réflexes ; 2d8 + 5 dégâts nécrotiques.

7-Rayon d'effroi (terreur, psychique) : distance 10 ; +19 contre Volonté ; 1d8 + 5 dégâts psychiques, et la cible s'éloigne aussitôt du tyramort à sa VD en évitant si possible tout terrain dangereux ou difficile.

8-Rayon inhumant : distance 10 ; +22 contre Vigueur ; la cible est ralentie (sauvegarde annule). *Premier jet de sauvegarde raté :* la cible est immobilisée au lieu d'être ralentie (sauvegarde annule). *Deuxième jet de sauvegarde raté :* la cible est pétrifiée (pas de sauvegarde).

9-Rayon mortel (nécrotique) : distance 10 ; +19 contre Vigueur ; 1d8 + 5 dégâts nécrotiques, et si la cible est en péril elle est hébétée (sauvegarde annule). *Premier jet de sauvegarde raté :* la cible est hébétée et affaiblie (sauvegarde annule). *Deuxième jet de sauvegarde raté :* la cible meurt.

10-Rayon réanimant (nécrotique) : distance 10 ; +19 contre Vigueur ; 2d10 + 5 dégâts nécrotiques. Si la cible tombe à 0 point de vie ou moins, elle se relève sous la forme d'une goule de horde (cf. *BF* 146) placée sous le contrôle du tyramort à la fin du tour de jeu suivant de celui-ci.

Regard tueur (réaction immédiate, quand un ennemi situé dans un rayon de 10 cases rate un jet de sauvegarde contre des dégâts nécrotiques continus) ✦ **nécrotique, regard**
Explosion de proximité 10 ; vise la créature en question ; +19 contre Volonté ; la cible perd une récupération.

Alignement mauvais **Langues** profond

For 12 (+8)	**Dex** 24 (+14)	**Sag** 17 (+10)
Con 20 (+12)	**Int** 22 (+13)	**Cha** 28 (+16)

Tactique du tyramort

Le tyramort tente de rester assez près de ses ennemis pour profiter de son aura tout en se tenant hors de portée d'allonge des attaques de corps à corps. Il utilise *œil central* pour ralentir les adversaires les plus agiles et priver les plus costauds de leur résistance nécrotique. Il se sert de *regard tueur* à la première occasion en se concentrant le plus souvent sur un adversaire.

Connaissance des tyrannœils morts-vivants

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test d'Exploration ou de Religion.

DD 18 : les tyrannœils baiser de sang n'ont pas d'yeux au bout de leurs pédoncules, conçus pour sucer le sang de leurs proies.

Le tyramort est le cadavre animé d'un seigneur tyrannœil. Les cultes de nécromanciens pourchassent parfois ce type de monstre dans le seul but de l'animer ensuite. Le tyramort conserve nombre des pouvoirs qu'il avait de son vivant.

DD 23 : les forces nécrotiques qui réanime le tyrannœil baiser de sang affectent grandement sa chair, si bien que le monstre ne ressemble guère plus à ses homologues vivants. Ses pédoncules sont pourvus d'orifices garnis de dents qui lui permettent de sucer le sang de ses adversaires et ainsi de se régénérer.

Le tyramort fait davantage penser à une liche qu'à un zombie. Dans la mort, il conserve toute sa mobilité et ses facultés de raisonnement, et peut utiliser nombre des pouvoirs qu'il avait de son vivant. Il gagne également l'utilisation de nouveaux rayons oculaires capables de flétrir la chair de ses ennemis au moyen d'énergie nécrotique. Par ailleurs, le monstre est capable de priver ses adversaires de leur résistance nécrotique, ce qui accroît bien évidemment la puissance de ses rayons oculaires.

SEAN MURRAY

Rencontres de groupe

Souvent, les tyrannœils morts-vivants sont les occupants solitaires de ruines anciennes ou de cavernes plongées dans le noir. Toutefois, grâce à leur astuce et leur intelligence, il leur arrive d'attirer à eux des créatures mauvaises, et plus particulièrement d'autres morts-vivants. À l'instar des tyrannœils classiques, ils détestent servir qui que ce soit. Un tyrannœil mort-vivant n'obéit que s'il est assujetti à un puissant maître, comme un nécromancien chevronné.

Rencontre de niveau 12 (3 500 px)
- 2 nécrophages guerroyeurs (soldats de niveau 9, cf. *BF* 196)
- 1 tyrannœil baiser de sang (contrôleur solo de niveau 9)
- 2 mastodontes zombies (brutes de niveau 8, cf. *BF* 275)

Rencontre de niveau 14 (4 900 px)
- 1 tyrannœil baiser de sang (contrôleur solo de niveau 9)
- 2 seigneurs vampires, voleurs humains (chasseurs d'élite de niveau 11, cf. *BF* 263)
- 4 traque-sang vampiriens (sbires de niveau 10, cf. *BF* 264)

Rencontre de niveau 18 (9 600 px)
- 1 tyramort (artilleur solo de niveau 15)
- 2 esquilleux (soldats de niveau 14, cf. *BF* 108)
- 1 liche, magicien humain (contrôleur d'élite de niveau 14, cf. *BF* 175)

Rencontre de niveau 18 (10 800 px)
- 1 tyramort (artilleur solo de niveau 15)
- 2 blasphèmes imparfaits (brutes de niveau 14, cf. page 135)
- 1 naga osseux (contrôleur d'élite de niveau 16, cf. *BF* 192)

VAMPIRE

Les morts-vivants suceurs de sang inspirent l'effroi à l'ensemble du monde. Les légendes parlent de vampires qui prennent une forme animale, contrôlent les vermines, voire les deux à la fois. Toutefois, elles abordent aussi leurs faiblesses et interdits ; des limites qui offrent un maigre réconfort aux paysans qui espèrent encore pouvoir leur résister. Malgré tout, ces récits relèvent le plus souvent de divagations emplies de superstition et d'espoirs parfaitement vains.

Maintenant, un véritable choix s'offre à vous. Si vous le souhaitez, rien ne vous empêche d'ajouter aux seigneurs vampires et vampiriens quelques traits issus des mythes vampiriques traditionnels. Nous n'avons pas cru bon de les inclure à leur profil pour en faire des créatures particulièrement difficiles à vaincre, mais en leur appliquant certaines forces et faiblesses, vous pourrez assurément créer un vampire puissant accompagné de traits qui nous sont familiers. À ce sujet, le comte Strahd von Zarovich (cf. page 210) constitue un bon exemple de vampire doté de forces et de faiblesses uniques.

Convocation animale

Les vampires font bien souvent appel à des animaux, qu'il s'agisse de chauves-souris, de rats, de loups et de vermines. En termes de jeu, ce type de convocation ne peut être que narratif. Ainsi, un vampire pourra tout simplement apparaître en compagnie de tels animaux, ou s'assurer leur aide à un moment du combat au prix d'une action mineure. Tentez de faire évoluer la nuée de rats de la page 221 du *Bestiaire Fantastique*, ou bien utilisez des chauves-souris des ombres évoluées (cf. *BF* 43) ou encore des loups évolués (cf. *BF* 178).

Interdits

L'ail et les symboles sacrés permettent peut-être de tenir les vampires à distance. Peut-être qu'un tel mort-vivant a besoin d'une invitation pour pénétrer dans une demeure ou pour s'aventurer sur un sol sacré. De même, sans doute ne pourra-t-il pas entrer dans un temple consacré à un dieu bon. Peut-être une simple traînée de sel ou un cours d'eau l'empêchent-ils de poursuivre son chemin. Il lui faudra probablement entreprendre une action simple pour ramasser de petits objets jetés en travers de son chemin, comme de simples graines. Tous ces traits peuvent être inclus à la description d'un vampire, mais les gens du peuple auront plus de chances d'y faire appel que les héros.

Symboles sacrés : le thème du symbole sacré vient des héros qui opposent traditionnellement des pouvoirs divins aux vampires. Un individu doté d'une volonté de fer qui brandit le symbole d'un dieu bon pourra repousser un vampire. L'utilisation du symbole se fait alors au prix d'une action simple et confère une attaque de Charisme ou de Sagesse (à laquelle on ajoute le bonus d'altération du symbole sacré) contre la Volonté du Vampire. Cette attaque n'inflige pas de dégâts, mais le mort-vivant est alors incapable d'effectuer des attaques contre le porteur du focaliseur. Du reste, le symbole sacré oblige le vampire à se tenir à un nombre de cases du porteur égal à l'allonge du monstre + 1.

Un vampire qui n'a pas de dessein particulier en tête s'éloignera tout simplement de l'individu qui s'oppose à lui pour fondre sur une proie plus facile. Toutefois, les vampires disposent bien souvent de sbires qui ne craignent ni les symboles sacrés ni l'énergie radiante, et qui sont donc libres d'attaquer le porteur du symbole.

Points faibles secrets

Le vampire constitue un excellent félon récurrent, notamment s'il est pourvu d'une faiblesse secrète (cf. *GdM* 135). Il faudra brûler les uns, alors que d'autres ne succomberont que si on leur enfonce un pieu de frêne dans le cœur. Un autre ne mourra que s'il est exposé à la lumière du jour, tandis que certains devront être totalement immergés pour parvenir au même résultat.

Métamorphose

Certaines légendes parlent de vampires capables de se transformer en chauve-souris ou en grand loup. D'autres parlent de créatures qui prennent la forme de brume ou de rayons de clair de lune pour fuir leurs ennemis. Pour conférer un tel pouvoir à un vampire, il vous suffit de l'emprunter à un autre monstre. Le loup-garou (cf. *BF* 180) et Strahd von Zarovich (cf. page 210) sont de parfaits exemples de pouvoirs animaliers intégrés à des humanoïdes. Le rôdeur de nuit oni (cf. *BF* 201) a le pouvoir *état gazeux* alors que le mage oni (cf. *BF* 202) a *apparences trompeuses*, qui tous deux offrent des perspectives intéressantes sans qu'il soit nécessaire de toucher au niveau de pouvoir d'une créature.

Création de vampires cadavériques et de vampires esprits

Un humanoïde vivant tué par le pouvoir *absorption de sang* d'un vampire cadavérique ou d'un vampire esprit prend la forme de la créature qui l'a tué le lendemain, au crépuscule. Ce nouveau vampire conserve le niveau qu'il avait de son vivant (cf. *GdM* 174). Le fait de brûler son corps, de le décapiter ou de le ressusciter empêche cependant cette transformation.

Quand un vampire cadavérique tue un humanoïde vivant par un autre moyen qu'*absorption de sang*, la victime devient un zombie de son niveau (cf. *GdM* 174 et *BF* 274) le lendemain, au crépuscule.

Quand un vampire esprit ou un vampire cadavérique fait tomber un humanoïde vivant à 0 point de vie ou moins sans le tuer, celui-ci tombe dans un coma profond. S'il subit le rituel Rémission, l'humanoïde peut être soigné normalement. Autrement, il meurt le lendemain, au crépuscule, et devient un vampire esprit.

Un vampire esprit ou vampire cadavérique ainsi animé conserve son libre arbitre. S'il est ressuscité, par exemple à l'aide du rituel Rappel à la vie, le vampire est détruit.

Vampire cadavérique **Franc-tireur niveau 8**
Humanoïde ombreux (mort-vivant) de taille M 350 px

Initiative +10 **Sens** Perception +3 ; vision dans le noir
Pv 88 ; **péril** 48 ; cf. aussi *absorption de sang*
Régénération 5 (si le vampire cadavérique subit des dégâts radiants, la régénération ne fonctionne pas jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant)
CA 22 ; **Vigueur** 21, **Réflexes** 20, **Volonté** 18
Immunités maladie, poison ; **Résistances** nécrotique 5
VD 4, fouissage 1, escalade 4 (pattes d'araignée) ; cf. *attaque déchiquetante*

Griffes (simple ; à volonté)
+13 contre CA ; 2d6 + 5 dégâts.

Absorption de sang (simple ; se recharge quand une créature adjacente tombe en péril) ✦ **guérison**
Avantage de combat contre la cible nécessaire ; +11 contre Vigueur ; 2d8 + 6 dégâts, puis la cible est affaiblie (sauvegarde annule), et le vampire cadavérique regagne 24 points de vie.

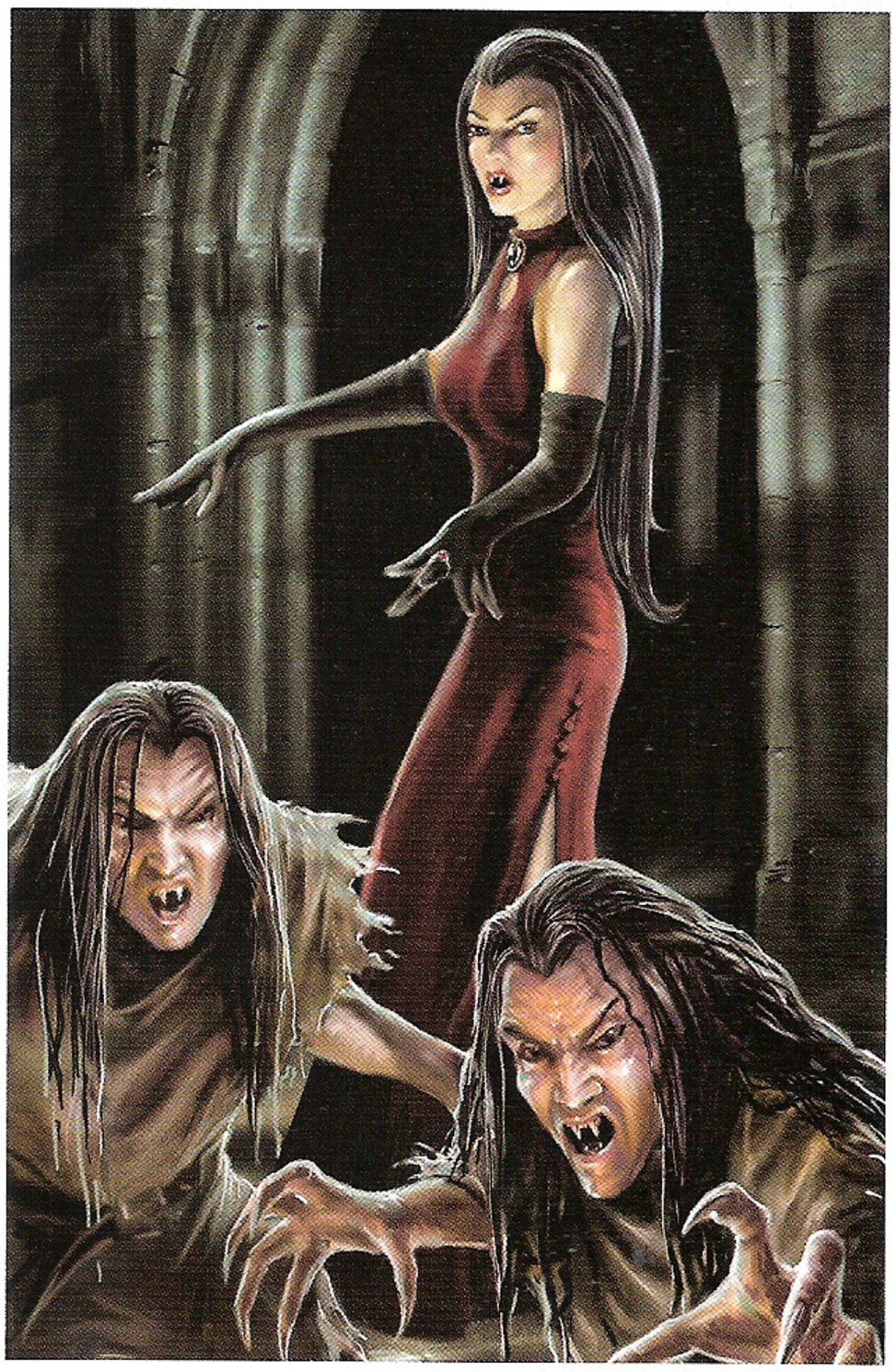
Attaque déchiquetante (simple ; à volonté)
Le vampire cadévarique se décale jusqu'à 6 cases et effectue une attaque de griffes.

Alignement chaotique mauvais **Langues** commun
Compétences Athlétisme +14, Discrétion +13

For 20 (+9)	**Dex** 18 (+8)	**Sag** 8 (+3)
Con 16 (+7)	**Int** 6 (+2)	**Cha** 13 (+5)

Tactique du vampire cadavérique

Le vampire cadavérique bondit sur sa proie, généralement depuis une position surélevée. Il parcourt le champ de bataille en utilisant *attaque déchiquetante*, griffant un ennemi dans le but de le mettre en péril et de recharger *absorption de sang*.



ANNE STOKES

Vampire esprit **Chasseur niveau 12**
Humanoïde ombreux (mort-vivant) de taille M 700 px

Initiative +14 **Sens** Perception +11 ; vision dans le noir
Pv 66 (99 s'il possède un corps) ; **péril** 33
CA 24 ; **Vigueur** 23, **Réflexes** 24, **Volonté** 26
Immunités maladie, poison ; **Résistances** nécrotique 5, immatériel (forme d'esprit uniquement) ; **Vulnérabilités** radiant 5
VD 6 (corps possédé uniquement), vol 6 (forme d'esprit uniquement) ; déphasage (forme d'esprit uniquement)

Griffes (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique**
Corps possédé nécessaire ; +17 contre CA ; 1d6 + 4 dégâts plus 1d6 + 4 dégâts nécrotiques.

Contact de l'esprit (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique**
Forme d'esprit nécessaire ; +15 contre Réflexes ; 2d6 + 6 dégâts nécrotiques.

Absorption de sang (simple ; se recharge quand une créature adjacente tombe en péril) ✦ **guérison**
Corps possédé et avantage de combat contre la cible nécessaires ; +15 contre Vigueur ; 2d12 + 8 dégâts, puis la cible est affaiblie (sauvegarde annule), et le vampire esprit regagne 16 points de vie.

Possession de corps (mineure ; à volonté)
La forme naturelle de ce monstre est celle de l'esprit. Toutefois, il peut prendre possession d'un humanoïde mort ou inconscient de taille M ou inférieure. Dans ce cas, il a les traits suivants :
- L'esprit vampire perd *contact de l'esprit*, vol 6 et déphasage.
- L'esprit vampire gagne une VD 6, *griffes*, *absorption de sang* et un +7 aux tests basés sur la Force.
- L'esprit vampire perd la particularité immatériel et gagne 33 points de vie temporaires. Une fois ces derniers perdus, le corps tombe au sol et le monstre retrouve sa forme d'esprit.
- Toute guérison affectant le sujet possédé soigne tout à fait les dégâts infligés au vampire esprit. Le sujet ne peut regagner de points de vie ou être affaibli tant qu'il est possédé. Une créature mourante est stabilisée tant que le vampire contrôle son corps.
- Un vampire esprit peut être la cible d'attaques à distance et de corps à corps. Les attaques de proximité et de zone touchent le sujet possédé et le monstre.
- Un vampire esprit peut abandonner un corps possédé au prix d'une action mineure. S'il quitte un corps, le monstre recouvre sa forme d'esprit et le corps se retrouve au sol dans la case que le vampire occupe.
- Quand un vampire esprit quitte un corps, il ne peut plus posséder celui-ci pour le reste de la rencontre.

Vulnérable à la lumière du jour
Le vampire esprit qui débute son tour de jeu en pleine lumière du jour est hébété et ne peut utiliser *possession de corps*.

Alignement chaotique mauvais **Langues** commun
Compétences Bluff +17, Discrétion +15

For 6 (+4 ou +11)	**Dex** 18 (+10)	**Sag** 10 (+6)
Con 16 (+9)	**Int** 10 (+6)	**Cha** 22 (+12)

Tactique du vampire esprit

Le vampire esprit évite le combat sauf s'il dispose d'un corps. Ainsi, le monstre garde généralement un corps sous la main dans cette éventualité. Le vampire compte sur son attaque de griffes et *contact de l'esprit* jusqu'à ce qu'il soit blessé, auquel cas il se tourne vers *absorption de sang* dès qu'il en a l'occasion. Il s'acharne sur un adversaire afin de recharger ce pouvoir et de préparer un autre corps à posséder.

Muse vampirique **Contrôleur d'élite niveau 10**
Humanoïde féerique (mort-vivant) de taille M 1 000 px

Initiative +9 **Sens** Perception +13 ; vision dans le noir
Pv 210 ; **péril** 105 ; cf. aussi *indestructible*
CA 26 ; **Vigueur** 23, **Réflexes** 24, **Volonté** 25
Immunités maladie, poison ; **Résistances** nécrotique 5 ; **Vulnérabilités** radiant 5
Jets de sauvegarde +2
VD 6 ; cf. aussi *bond féerique*
Points d'action 1

Contact de la muse (simple ; à volonté) ✦ **psychique**
+14 contre Réflexes ; 2d6 + 4 dégâts psychiques, puis la cible est ralentie et subit un -2 en Volonté (sauvegarde annule les deux).

Yeux de biche (simple ; à volonté) ✦ **charme, psychique, regard**
Distance 20 ; +14 contre Volonté ; 2d6 + 4 dégâts psychiques, et la muse vampirique effectue une attaque secondaire contre la même cible. *Attaque secondaire :* +13 contre Volonté ; la cible est dominée (sauvegarde annule). *Effet secondaire :* la cible se retrouve à terre. La muse vampirique ne peut dominer qu'une seule créature à la fois.

Chant des amants séparés (simple ; maintien [mineure] ; à volonté) ✦ **charme**
Explosion de proximité 10 ; les créatures assourdies et dominées sont immunisées ; +14 contre Volonté ; la cible est poussée de 3 cases et ralentie (sauvegarde annule). Quand la muse maintient ce pouvoir, une cible ralentie par ce même pouvoir est poussée de 3 cases.

Bond féerique (mouvement ; recharge ⚄ ⚅) ✦ **téléportation**
La muse vampirique se téléporte jusqu'à 10 cases.

Indestructible
Quand une muse vampirique tombe à 0 point de vie, son corps et ses biens tombent en poussière, mais elle n'est pas détruite pour autant. Elle réapparaît (ainsi que ses possessions) 30 jours plus tard dans un rayon de 1 case de son chaudron de sang, à moins que ce dernier n'ait été découvert et détruit avant.

Alignement non aligné **Langues** commun
Compétences Bluff +16, Diplomatie +16, Discrétion +14, Intuition +13

For 16 (+8)	**Dex** 18 (+9)	**Sag** 17 (+8)
Con 17 (+8)	**Int** 12 (+6)	**Cha** 23 (+11)

Équipement livre de poèmes d'amour, fiole de sang

Tactique de la muse vampirique

En combat, la muse vampirique se montre fuyante et utilise *bond féerique* pour se sortir des situations les plus périlleuses et trouver une position avantageuse sur le champ de bataille. Le monstre accepte toutefois de prendre des risques en raison du pouvoir *indestructible*. Il entame les hostilités avec *yeux de biche*. S'il parvient à dominer un adversaire, il dépense un point d'action pour utiliser *chant des amants séparés*, repoussant ses ennemis tout en se servant de la créature dominée pour intercepter les adversaires qui ne sont pas affectés.

MAZIN KASSIS

Connaissance des vampires

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Religion.

DD 15 : le vampire cadavérique est un mort-vivant blafard et sauvage qui semble se décomposer lentement pour adopter une forme toujours plus horrifiante. La créature est lente jusqu'à ce qu'elle arrive près d'une proie. En raison des mouvements inhabituels de ces vampires, les halfelins les surnomment les « vampires bondissants ».

DD 20 : le vampire cadavérique apparaît quand un cadavre humain est mal inhumé, dépouillé de ses atours funéraires ou abandonné en un lieu souillé par une énergie maléfique. La créature n'a pas d'âme, mais elle conserve ses souvenirs. Elle s'exprime par grognements et s'en prend souvent à ses anciens amis et parents.

Le vampire esprit est assez proche de l'âme-en-peine. Il a soif de sang, mais ne peut en boire que lorsqu'il possède un corps humanoïde. Quand il anime un tel corps, il se dote de griffes et de crocs, au point qu'on peut facilement le prendre pour un vampire classique. Ce monstre se sert souvent de son corps originel pour se nourrir, allant alors jusqu'à se jouer de ceux qu'il connaissait de son vivant. Toutefois, puisqu'il est capable de posséder d'autres dépouilles, il peut se faire passer pour des dizaines de vampires différents. Les esprits les plus malicieux tourmentent notamment les vivants en influençant le comportement d'un amant perdu.

La muse vampirique adopte une apparence éladrine d'une beauté telle que beaucoup de mortels ne sauraient y voir un mort-vivant. Ces monstres viennent de Féerie et sont connus pour stimuler la créativité de divers artistes, même si leurs dons ont un prix. En effet, quand la muse inspire un artiste, elle n'omet pas de boire son sang. Un tel artiste connaîtra certainement la célébrité du fait de ses poèmes épiques, chants et peintures, mais il finira par mourir peu après, épuisé, et considérablement amaigri.

DD 25 : bien qu'il préfère posséder un cadavre, le vampire esprit peut également prendre possession d'un humanoïde inconscient. Il est possible de s'en prendre à l'esprit au moyen d'attaques à distance et de corps à corps sans blesser le sujet de la possession. Un vampire esprit ainsi attaqué peut donc être chassé de son hôte.

Les muses vampiriques apprécieraient véritablement les relations qu'elles développent avec les mortels qu'elles inspirent. Toutefois, elles accordent tout autant d'importance au sang qu'elles leur dérobent lentement mais sûrement. Ce monstre verse ce sang dans un chaudron ouvragé situé dans son repaire. Il constitue la source du pouvoir du vampire et agit sur le même principe que le phylactère d'une liche, rappelant la créature à la non-vie même si son corps est détruit. Une muse vampirique peut toutefois être définitivement éliminée si l'on trouve l'objet et qu'on le détruit.

LE LIEU DE REPOS DU VAMPIRE

Les vampires cadavériques et vampires esprits ne se reposent pas dans un cercueil et doivent prendre un repos prolongé quotidien dans un endroit sombre, habituellement sous terre, ce qu'ils font le plus souvent de jour. Si le monstre ne prend pas ce repos, il perd la moitié de ses points de vie maximums et est affaibli jusqu'à son repos prolongé suivant. Le vampire est habitué à l'antre où il se repose, mais il peut en changer en passant trois repos consécutifs en un nouveau lieu (durant lesquels il a la moitié de ses points de vie habituels et est affaibli). Après avoir rempli cette condition, l'endroit devient le nouveau repaire du vampire. Un vampire cadavérique peut creuser dans une terre meuble et préfère se reposer dans une tombe récente (généralement la sienne). Le vampire esprit utilise déphasage pour passer au travers du sol et trouver *une caverne ou niche souterraine*.

RENCONTRES DE GROUPE

Les vampires cadavériques et vampires esprits chassent en compagnie d'autres morts-vivants et créatures de la nuit. Les muses vampiriques sont souvent accompagnées de créatures vivantes qui les servent dans l'espoir de devenir leurs compagnons.

Rencontre de niveau 8 (1 750 px)
- 2 vampires cadavériques (francs-tireurs de niveau 8)
- 1 nuée de scarabées putréfiants (soldat de niveau 8, cf. *BF* 236)
- 2 mastodontes zombies (brutes de niveau 8, cf. *BF* 275)

Rencontre de niveau 9 (1 975 px)
- 2 chevaliers féeriques éladrins (soldats de niveau 7, cf. *BF* 102)
- 5 laquais humains (sbires de niveau 7, cf. *BF* 162)
- 1 muse vampirique (contrôleur d'élite de niveau 10)

Rencontre de niveau 13 (4 300 px)
- 1 commandant nécrophage (soldat de niveau 12, cf. *BF* 196)
- 2 gardiens squelettes sépulcraux (brutes de niveau 10, cf. *BF* 249)
- 2 vampires esprits (chasseurs de niveau 12)
- 4 traque-sang vampiriens (sbires de niveau 10, cf. *BF* 264)
- 1 dévoreur viscéreux (contrôleur de niveau 12, cf. *BF* 64)

VASE

IMPRÉGNÉES D'ÉNERGIE NÉCROTIQUE, les vases mort-vivantes sont les effluves figés ou caillés de créatures vivantes qui connaissent une fin horrible.

TORMENTILLE

LES VASES TORMENTILLES SONT DES GELÉES mort-vivantes qui se forment lorsque des humanoïdes sont détruits par l'acide. La créature a une forme vaguement humanoïde qui empeste le sang.

Tormentille **Soldat d'élite niveau 7**
Animé naturel (aveugle, mort-vivant, vase) de taille M 600 px
Initiative +9 **Sens** Perception +5 ; perception des vibrations 10
Pv 168 ; **péril** 84 ; cf. aussi *division*
CA 25 ; **Vigueur** 22, **Réflexes** 21, **Volonté** 20
Immunités maladie, poison, regard ; **Résistances** acide 10
Jets de sauvegarde +2
VD 5, escalade 3
Points d'action 1

Tentacule de sang (simple ; à volonté)
+14 contre Réflexes ; 2d6 + 4 dégâts, et la cible est étreinte ; cf. aussi *constriction*.

Constriction (simple ; à volonté)
Vise une créature étreinte par la tormentille ; 2d6 + 4 dégâts (aucun jet d'attaque nécessaire).

Souillure (mineure ; recharge ⚄ ⚅) ✦ **nécrotique**
+12 contre Vigueur ; 2d8 + 6 dégâts nécrotiques, et la cible perd une récupération.

Division (quand la tormentille est en péril pour la première fois ; rencontre)
La tormentille se divise en deux individus de taille M, le second occupant un espace adjacent à l'original. Chacune des deux créatures a la moitié des points de vie actuels du spécimen d'origine. Les deux créatures agissent au même moment dans l'ordre d'initiative. Les effets appliqués au monstre d'origine ne s'appliquent pas aux deux créations une fois la division effectuée. Une tormentille ne peut pas se diviser si l'attaque qui la met en péril la fait tomber à 0 point de vie.

Si elles ne sont plus en situation de combat pendant au moins 5 minutes, les deux moitiés refont une seule et même créature, qui a leurs points de vie combinés.

Alignement non aligné **Langues** -
Compétences Discrétion +12
For 16 (+6) **Dex** 18 (+7) **Sag** 14 (+5)
Con 20 (+8) **Int** 1 (-2) **Cha** 1 (-2)

TACTIQUE DE LA TORMENTILLE

La tormentille se cache dans les recoins les plus sombres et attend qu'une proie s'approche pour frapper. Elle se montre alors et tente d'étreindre une cible pour lui sucer le sang.

CONNAISSANCE DES TORMENTILLES

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Religion.

DD 15 : les vases tormentilles sont assoiffées de sang et poursuivent leurs adversaires sans songer l'ombre d'instant à leur propre sécurité.

DD 20 : les tormentilles sont fréquentes près des antres de dragons noirs et autres créatures usant d'acide pour éliminer leurs adversaires.

AMNIOTE DE SANG

LES AMNIOTES DE SANG sont composés du sang coagulé de centaines de créatures ayant perdu la vie dans un périmètre assez restreint. Semblable à une anémone, ce monstre dispose de tentacules qui frétillent en quête de proies.

Amniote de sang **Soldat d'élite niveau 9**
Animé naturel (aveugle, mort-vivant, vase) de taille G 800 px
Initiative +11 **Sens** Perception +6 ; vision aveugle 10
Pv 204 ; **péril** 102
CA 27 ; **Vigueur** 24, **Réflexes** 22, **Volonté** 23
Immunités maladie, poison, regard
Jets de sauvegarde +2
VD 6, escalade 4
Points d'action 1

Appel du sang (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique**
Allonge 3 ; +14 contre Vigueur ; 2d8 + 4 dégâts nécrotiques, et la cible est étreinte. Si le monstre réussit un coup critique, la cible perd une récupération.

Happement (mineure ; recharge ⚄ ⚅) ✦ **nécrotique**
Explosion de proximité 3 ; vise les ennemis ; +14 contre Vigueur ; la cible est tirée dans un espace adjacent à l'amniote de sang et étreinte ; cf. aussi *absorption de sang*.

Absorption de sang (mineure 1/round ; à volonté)
Vise chaque créature étreinte par l'amniote de sang ; la cible perd une récupération (aucun jet d'attaque nécessaire).

Tentacules agrippants
L'amniote de sang peut maintenir une étreinte au prix d'une action libre.

Alignement non aligné **Langues** -
Compétences Discrétion +14
For 24 (+11) **Dex** 20 (+9) **Sag** 15 (+6)
Con 22 (+10) **Int** 1 (-1) **Cha** 1 (-1)

DERK VENNEMAN

Tactique de l'amniote de sang

L'amniote de sang rampe et étreint sa proie. Il commence par *happement* et utilise *appel du sang* en attendant que *happement* se recharge. Il tente d'étreindre un maximum d'adversaires car il peut maintenir cette action au prix d'une action libre grâce à *tentacules agrippants*. Dès lors qu'il étreint une créature, le monstre utilise *absorption de sang*.

Connaissance des amniotes de sang

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Religion.

DD 15 : les érudits en sont encore à débattre pour savoir si l'amniote de sang apparaît spontanément ou est créé au moyen de rites nécromantiques et de sacrifices collectifs.

DD 25 : la légende veut que des prêtres d'Orcus aient jadis déclenché une tempête qui abattit un sang brûlant sur deux armées adverses. La dépression tua les soldats et du sol gorgé de sang naquirent les amniotes.

Vase spirituelle

Les vases spirituelles sont des créatures voraces et désincarnées créées lorsque des volutes de matière issues de morts-vivants immatériels coagulent en une entité amorphe.

Vase spirituelle **Chasseur d'élite niveau 16**
Animé naturel (aveugle, mort-vivant, vase) de taille G 2 800 px
Initiative +20 **Sens** Perception +10 ; vision aveugle 10
Pv 166 ; **péril** 83 ; cf. aussi *division*
CA 32 ; **Vigueur** 27, **Réflexes** 32, **Volonté** 31 ; cf. aussi *déphasage fuyant*
Immunités maladie, poison, regard ; **Résistances** nécrotique 10 ; immatériel
Jets de sauvegarde +2
VD vol 6 (stationnaire) ; cf. aussi *déphasage défensif* et *siphon spirituel*
Points d'action 1

Siphon spirituel (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique**
Allonge 2 ; +19 contre Vigueur ; 3d6 + 5 dégâts nécrotiques, et la cible est affaiblie (sauvegarde annule). Par ailleurs, la vase spirituelle gagne déphasage jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Division (quand la vase est en péril pour la première fois ; rencontre)
La vase se divise en deux individus de taille G, le second occupant un espace adjacent à l'original. Chacune des deux créatures a la moitié des points de vie actuels du spécimen d'origine. Les deux créatures agissent au même moment dans l'ordre d'initiative. Les effets appliqués au monstre d'origine ne s'appliquent pas aux deux créations une fois la division effectuée. Une vase spirituelle ne peut pas se diviser si l'attaque qui la met en péril la fait tomber à 0 point de vie.

Si elles ne sont plus en situation de combat pendant au moins 5 minutes, les deux moitiés refont une seule et même créature, qui a leurs points de vie combinés.

Avantage de combat
La vase spirituelle inflige 2d6 dégâts supplémentaires quand elle touche une cible contre laquelle elle jouit d'un avantage de combat.

Déphasage fuyant (mineure ; quand la vase dispose de déphasage ; cf. *siphon spirituel* ; à volonté)
La vase spirituelle se décale de 1 case.

Déphasage défensif (quand la vase dispose de déphasage ; cf. *siphon spirituel*)
La vase spirituelle bénéficie de +2 à la CA et en Réflexes.

Alignement non aligné **Langues** -
Compétences Discrétion +21
For 16 (+11) **Dex** 26 (+16) **Sag** 15 (+10)
Con 17 (+11) **Int** 2 (+4) **Cha** 11 (+8)

Tactique de la vase spirituelle

La vase spirituelle est particulièrement dangereuse quand elle dispose de déphasage. La créature le sait instinctivement et attaque sans répit quand elle est confrontée à des adversaires.

Connaissance des vases spirituelles

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Religion.

DD 20 : les vases spirituelles n'ont guère de conscience, mais ce sont des ennemis prudents et insaisissables.

Équarisseur

Les équarisseurs vivent dans des cavernes, tuant pour récupérer les os qui contribuent à leur propre masse.

Équarisseur **Brute d'élite niveau 22**
Animé naturel (aveugle, mort-vivant, vase) de taille TG 8 300 px
Initiative +9 **Sens** Perception +11 ; perception des vibrations 20
Pv 520 ; **péril** 260
CA 34 ; **Vigueur** 36, **Réflexes** 32, **Volonté** 32
Immunités maladie, poison, regard ; **Résistances** nécrotique 15
Jets de sauvegarde +2
VD 4 ; cf. aussi *écart*
Points d'action 1

Coup (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique**
Allonge 3 ; +25 contre CA ; 4d6 + 10 dégâts nécrotiques.

Tentacules (simple ; à volonté) ✦ **guérison, nécrotique**
Décharge de proximité 3 ; +23 contre Réflexes ; 4d6 + 10 dégâts nécrotiques, puis la cible est étreinte et perd une récupération. L'équarisseur regagne 5 points de vie par récupération ainsi perdue par la cible.

Écart (mouvement ; à volonté)
L'équarisseur se décale jusqu'à 3 cases.

Alignement non aligné **Langues** -
For 36 (+24) **Dex** 6 (+9) **Sag** 11 (+11)
Con 30 (+21) **Int** 1 (+6) **Cha** 1 (+6)

Tactique de l'équarisseur

Les équarisseurs envoient des masses de tentacules agripper leurs adversaires pour les vider de toute vie.

Connaissance des équarisseurs

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Religion.

DD 25 : les équarisseurs arpentent les tunnels souterrains. Trois spécimens énormes, de près de 7,50 mètres de diamètre chacun, vivraient en Outreterre.

Rencontres de groupe

Les vases apparaissent parfois au beau milieu de créatures qui ne sont pas à leur goût d'un point de vue alimentaire, comme les plantes, les créatures artificielles et les morts-vivants. Parfois, on les trouve aussi en compagnie des créatures à l'origine de leur création.

Rencontre de niveau 8 (1 800 px)
- ✦ 1 amniote de sang (soldat d'élite de niveau 9)
- ✦ 2 acolytes pourpres (francs-tireurs de niveau 7, cf. *BF* 208)
- ✦ 1 nécroprêtre d'Orcus (contrôleur de niveau 9, cf. *BF* 208)

ZOMBIE

INCREVABLES ET ENTÊTÉS, les zombies sont des simulacres de vie qui déambulent. Ils se moquent bien de leur état de décomposition et constituent une ressource quasi illimitée lorsque l'on dispose d'énergie nécrotique en quantité. Les zombies de base cognent et étreignent leurs ennemis, mais certains sont créés avec un peu plus de soin et sont alors en mesure de nager, de faire preuve d'un minimum de discrétion, de cracher de puissantes vapeurs ou de se relever aussitôt qu'ils sont abattus.

Noyé **Sbire niveau 2**
Animé naturel (aquatique, mort-vivant) de taille M 31 px
Initiative -1 **Sens** Perception +0 ; vision dans le noir
Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire.
CA 13 ; **Vigueur** 13, **Réflexes** 9, **Volonté** 10
Immunités maladie, poison
VD 4, nage 8
(+) **Coup** (simple ; à volonté)
+5 contre CA ; 4 dégâts.
Alignement non aligné **Langues** -
For 14 (+3) **Dex** 6 (-1) **Sag** 8 (+0)
Con 12 (+2) **Int** 3 (-3) **Cha** 7 (-1)

TACTIQUE DU NOYÉ

Les noyés se déplacent beaucoup plus rapidement dans l'eau que sur la terre ferme. Ils utilisent cette faculté à leur avantage, en restant tapis près de l'eau où ils pourront prendre leur proie par surprise.

Dévoreur de carcasses **Sbire niveau 5**
Animé naturel (mort-vivant) de taille P 50 px
Initiative +5 **Sens** Perception +8 ; vision dans le noir
Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire.
CA 21 ; **Vigueur** 19, **Réflexes** 17, **Volonté** 15
Immunités maladie, poison ; **Résistances** nécrotique 10 ; **Vulnérabilités** radiant 5
VD 6, fouissage 4
(+) **Morsure** (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique**
+12 contre CA ; 5 dégâts nécrotiques.
† **Frénésie sanguinaire** (libre, quand un ennemi adjacent tombe en péril ; à volonté) ✦ **nécrotique**
Le dévoreur de carcasses effectue une attaque de base de corps à corps contre l'ennemi en question.
Alignement non aligné **Langues** -
For 19 (+6) **Dex** 16 (+5) **Sag** 12 (+3)
Con 14 (+4) **Int** 4 (-1) **Cha** 5 (-1)

TACTIQUE DU DÉVOREUR DE CARCASSES

Ces créatures ont tout l'air de chiens à face de rat et comptent sur le nombre pour submerger leurs proies. Plusieurs d'entre eux encerclent un adversaire, profitant de la prise en tenaille et tentant de le mettre en péril pour entrer en *frénésie sanguinaire*.

Zombie putrescent **Sbire niveau 11**
Animé naturel (mort-vivant) de taille M 150 px
Initiative +3 **Sens** Perception +6 ; vision dans le noir
Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire ; cf. aussi *explosion putrescente*.
CA 25 ; **Vigueur** 26, **Réflexes** 20, **Volonté** 22
Immunités maladie, poison
VD 4
(+) **Coup écœurant** (simple ; à volonté)
+16 contre CA ; 7 dégâts, et la cible subit un -2 à toutes les défenses jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.
Explosion putrescente (quand le zombie tombe à 0 point de vie) ✦ **nécrotique**
Explosion de proximité 5 ; +14 contre Réflexes ; 7 dégâts nécrotiques.
Alignement non aligné **Langues** -
For 18 (+9) **Dex** 6 (+3) **Sag** 12 (+6)
Con 21 (+10) **Int** 1 (+0) **Cha** 3 (+1)

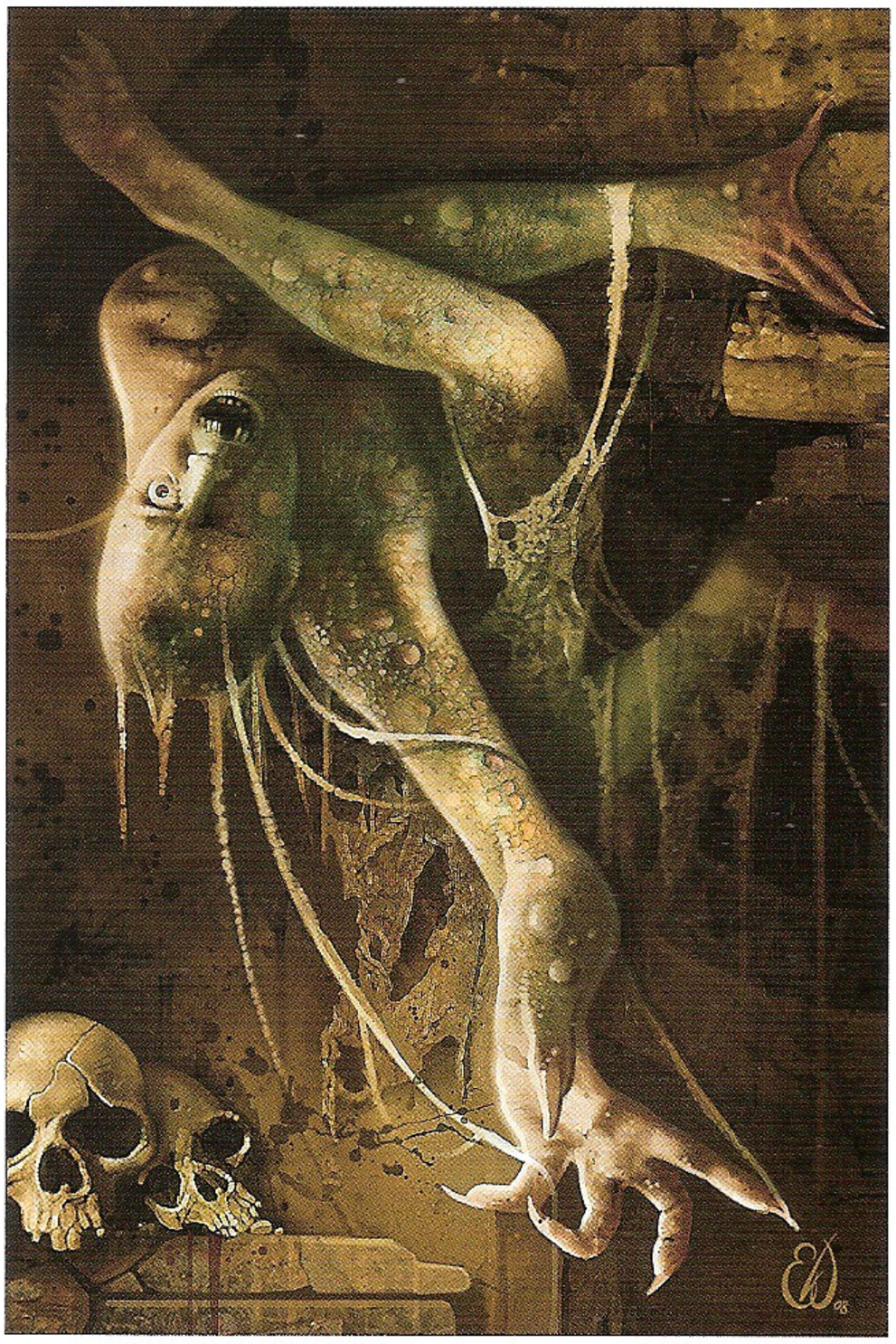
TACTIQUE DU ZOMBIE PUTRESCENT

À l'instar de la plupart des zombies, celui-ci n'est pas un grand tacticien. Il déambule maladroitement, frappant et écœurant ses ennemis jusqu'à disparaître dans son *explosion putrescente*.

Zombie sournois **Franc-tireur niveau 3**
Animé naturel (mort-vivant) de taille M 150 px
Initiative +6 **Sens** Perception +7 ; vision dans le noir
Pv 45 ; **péril** 22
CA 17 ; **Vigueur** 15, **Réflexes** 17, **Volonté** 14
Immunités maladie, poison ; **Résistances** nécrotique 10 ; **Vulnérabilités** radiant 5
VD 6, escalade 6 (pattes d'araignée) ; cf. aussi *attaque de corps à corps mobile*
(+) **Coup** (simple ; à volonté)
+8 contre CA ; 1d6 + 5 dégâts.
† **Attaque de corps à corps mobile** (simple ; à volonté)
Le zombie sournois peut se déplacer jusqu'à la moitié de sa VD et effectuer une attaque de base de corps à corps à n'importe quel moment de ce déplacement. Il ne provoque pas d'attaques d'opportunité de la part de la cible en s'en éloignant.
Avantage de combat
Le zombie sournois inflige 2d6 dégâts supplémentaires quand il réussit une attaque de corps à corps contre une cible face à laquelle il jouit d'un avantage de combat.
Alignement mauvais **Langues** -
Compétences Discrétion +9
For 15 (+3) **Dex** 17 (+4) **Sag** 12 (+2)
Con 13 (+2) **Int** 5 (-2) **Cha** 3 (-3)

TACTIQUE DU ZOMBIE SOURNOIS

Le zombie sournois profite de ses facultés d'escalade et de discrétion pour surprendre sa proie. Bien souvent, il se laisse tomber sur ses ennemis, jouissant alors de l'effet de surprise et d'un avantage de combat. Ensuite, il utilise *attaque de corps à corps mobile* pour attaquer ses ennemis tout en reculant progressivement dans les ombres.



Nuée de rats cadavériques **Soldat niveau 4**
Animé naturel (mort-vivant, nuée) de taille M 175 px
Initiative +8 **Sens** Perception +8 ; vision dans le noir
Attaque de nuée aura 1 ; la nuée de rats cadavériques effectue une attaque de *morsure grouillante* au prix d'une action libre contre tout ennemi qui débute son tour de jeu dans l'aura.
Pv 53 ; **péril** 26
CA 20 ; **Vigueur** 16, **Réflexes** 17, **Volonté** 15
Immunités maladie, poison ; **Résistances** demi-dégâts contre les attaques de corps à corps et à distance ; **Vulnérabilités** 10 contre les attaques de proximité et de zone
VD 4, escalade 2
Morsure grouillante (simple ; à volonté) ✦ **maladie**
+11 contre CA ; 1d6 + 5 dégâts, et 3 dégâts continus (sauvegarde annule). *Premier jet de sauvegarde raté :* la cible contracte la fièvre des marais (cf. *BF* 179).
Alignement non aligné **Langues** -
For 15 (+4) **Dex** 18 (+6) **Sag** 12 (+3)
Con 13 (+3) **Int** 2 (-2) **Cha** 9 (+1)

Tactique de la nuée de rats cadavériques

La nuée de rats cadavériques cherche à engloutir et dévorer toute proie potentielle. Ce monstre s'attaque généralement à plusieurs adversaires, qu'il saigne et infecte.

Zombie de l'effroi **Soldat niveau 5**
Animé naturel (mort-vivant) de taille M 200 px
Initiative +3 **Sens** Perception +3 ; vision dans le noir
Pv 66 ; **péril** 33 ; cf. aussi *increvable*
CA 21 ; **Vigueur** 19, **Réflexes** 15, **Volonté** 16
Immunités maladie, poison ; **Résistances** nécrotique 10 ; **Vulnérabilités** radiant 5 ; cf. aussi *faiblesse zombie*
VD 5
Épée longue (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+12 contre CA ; 1d8 + 5 dégâts.
Étreinte cadavérique (simple ; à volonté)
+10 contre Réflexes ; la cible est étreinte. Les tests visant à se dégager sont assortis d'un -5.
Increvable
Si le zombie de l'effroi tombe à 0 point de vie à cause d'une attaque n'infligeant pas de dégâts de feu ou radiants, il n'est pas détruit. Le zombie se retrouve au sol et semble détruit, mais il se relève avec 10 points de vie au début de son tour de jeu suivant.
Faiblesse zombie
Un coup critique réussi contre un zombie de l'effroi le fait aussitôt tomber à 0 point de vie.
Alignement non aligné **Langues** -
For 15 (+4) **Dex** 9 (+1) **Sag** 12 (+3)
Con 18 (+6) **Int** 3 (-2) **Cha** 4 (-1)
Équipement harnois, bouclier lourd, épée longue

Zombie de l'effroi myrmidon **Soldat niveau 10**
Animé naturel (mort-vivant) de taille M 500 px
Initiative +8 **Sens** Perception +12 ; vision dans le noir
Pv 109 ; **péril** 54 ; cf. aussi *increvable*
CA 26 ; **Vigueur** 23, **Réflexes** 19, **Volonté** 21
Immunités maladie, poison ; **Résistances** nécrotique 10 ; **Vulnérabilités** radiant 5
VD 5
Épée longue (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+17 contre CA ; 2d8 + 4 dégâts, et la cible est marquée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du zombie de l'effroi myrmidon.
Arme nécrotique (simple ; à volonté) ✦ **arme, nécrotique**
Épée longue nécessaire ; +17 contre CA ; 2d8 + 4 dégâts nécrotiques, et la cible est immobilisée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du zombie de l'effroi myrmidon. Si la cible est marquée par le zombie de l'effroi myrmidon, elle est immobilisée et hébétée jusqu'à la fin du tour de jeu du monstre.
Increvable
Si le zombie de l'effroi myrmidon tombe à 0 point de vie à cause d'une attaque n'infligeant pas de dégâts de feu ou radiants, il n'est pas détruit. Le zombie se retrouve au sol et semble détruit, mais il se relève avec 15 points de vie au début de son tour de jeu suivant.
Alignement non aligné **Langues** -
For 18 (+9) **Dex** 12 (+6) **Sag** 15 (+7)
Con 21 (+10) **Int** 5 (+2) **Cha** 6 (+3)
Équipement harnois, bouclier lourd, épée longue

ERIC L. WILLIAMS

Zombie de l'effroi de Strahd **Sbire niveau 16**
Animé naturel (mort-vivant) de taille M 350 px

Initiative +10 **Sens** Perception +16 ; vision aveugle 10, vision dans le noir
Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire ; aussi *increvable*.
CA 30 ; **Vigueur** 31, **Réflexes** 27, **Volonté** 27
Immunités maladie, poison ; **Résistances** nécrotique 10 ; **Vulnérabilités** radiant 10
VD 5

Coup (simple ; à volonté)
+21 contre CA ; 8 dégâts.

Bourrade du zombie (simple ; recharge ⚅ ⚄ ⚃)
+21 contre CA ; 8 dégâts, et la cible se retrouve à terre.

Increvable
Si le zombie de l'effroi de Strahd tombe à 0 point de vie à cause d'une attaque n'infligeant pas de dégâts de feu ou radiants, il n'est pas détruit. Le zombie se retrouve au sol et semble détruit, mais il se relève avec 1 point de vie au début de son tour de jeu suivant.

Alignement non aligné **Langues** -
For 22 (+14) **Dex** 15 (+10) **Sag** 16 (+11)
Con 24 (+15) **Int** 6 (+6) **Cha** 6 (+6)

Tactique du zombie de l'effroi

Les zombies de l'effroi sont des morts-vivants résistants pourvus d'une intelligence raisonnable. Ils se jettent sur leurs ennemis avec une obstination macabre.

Zombie de la mer de sang **Brute niveau 7**
Animé élémentaire (aquatique, mort-vivant) de taille M 300 px

Initiative +4 **Sens** Perception +9 ; vision dans le noir
Pv 97 ; **péril** 48 ; cf. aussi *mort sanglante*
CA 19 ; **Vigueur** 21, **Réflexes** 18, **Volonté** 18
Immunités maladie, poison ; **Résistances** nécrotique 10 ; **Vulnérabilités** radiant 5 ; cf. aussi *faiblesse zombie*
VD 4, nage 8

Coup (simple ; à volonté)
+10 contre CA ; 2d8 + 5 dégâts.

Étreinte cadavérique (simple ; à volonté)
+8 contre Vigueur ; la cible est étreinte. Les tests visant à se dégager sont assortis d'un -5.

Mort sanglante (quand le zombie tombe à 0 point de vie) ✦ **nécrotique**
Explosion de proximité 1 ; 4d6 + 4 dégâts nécrotiques, et la cible est aveuglée (sauvegarde annule).

Faiblesse zombie
Un coup critique réussi contre un zombie de la mer de sang le fait aussitôt tomber à 0 point de vie.

Alignement non aligné **Langues** -
For 20 (+8) **Dex** 13 (+4) **Sag** 13 (+4)
Con 17 (+6) **Int** 1 (-2) **Cha** 3 (-1)

Tactique du zombie de la mer de sang

Le zombie de la mer de sang cherche à étreindre une cible vivante et à l'entraîner sous l'eau, où il pourra en compagnie de ses semblables la frapper tout en la noyant.

Courroucé **Soldat d'élite niveau 7**
Humanoïde naturel (mort-vivant) de taille M 600 px

Initiative +7 **Sens** Perception +8 ; vision dans le noir
Pv 150 ; **péril** 75
Régénération 5
CA 25 ; **Vigueur** 23, **Réflexes** 21, **Volonté** 19 ; cf. aussi *instinct de survie*
Immunités maladie, peur, poison ; **Résistances** nécrotique 10 ; **Vulnérabilités** radiant 5
Jets de sauvegarde +2
VD 5
Points d'action 1

Épée longue (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+14 contre CA ; 2d8 + 2 dégâts.

Coup vengeur (simple ; à volonté) ✦ **arme, nécrotique**
Épée longue nécessaire ; +14 contre CA ; 1d8 + 1 dégâts plus 5 dégâts nécrotiques, puis la cible est poussée de 1 case et se retrouve à terre.

Chaînes immobilisantes (simple ; recharge ⚅ ⚄ ⚃) ✦ **nécrotique**
Explosion de proximité 5 ; vise les ennemis ; +12 contre Réflexes ; 3d8 + 3 dégâts nécrotiques. *Réussite ou échec :* chaque ennemi adjacent au courroucé est immobilisé jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du monstre.

Trouver le coupable
Quand un courroucé et son tueur sont situés sur le même plan, le monstre connaît la direction et la distance le séparant de celui-ci.

Instinct de survie
Le courroucé bénéficie d'un +2 à toutes les défenses quand il est en péril.

Alignement mauvais **Langues** commun
For 20 (+8) **Dex** 14 (+5) **Sag** 11 (+3)
Con 16 (+6) **Int** 12 (+4) **Cha** 10 (+3)
Équipement harnois, bouclier lourd, épée longue

Tactique du courroucé

En combat contre son tueur, le courroucé se concentre sur cet adversaire avant tout. Autrement, il s'en prend à la menace la plus grande. Le monstre utilise *chaînes immobilisantes* dès le début de l'affrontement, puis *coup vengeur* jusqu'à ce que le premier se recharge.

Cohue zombie **Brute niveau 9**
Animé naturel (mort-vivant, nuée) de taille TG 400 px

Initiative +2 **Sens** Perception +8 ; vision dans le noir
Attaque de nuée aura 1 ; la cohue zombie effectue une attaque de *volée de coups écrasants* au prix d'une action libre contre tout ennemi qui débute son tour de jeu dans l'aura. Quand la cohue zombie est en péril, elle effectue une attaque d'*étreinte cadavérique* à la place.
Pv 121 ; **péril** 60
CA 21 ; **Vigueur** 24, **Réflexes** 18, **Volonté** 20
Immunités maladie, poison, terreur ; **Résistances** nécrotique 10, demi-dégâts contre les attaques de corps à corps et à distance ; **Vulnérabilités** radiant 5, 10 contre les attaques de proximité et de zone, 20 contre les coups critiques
VD 4

Volée de coups écrasants (simple ; à volonté)
+12 contre CA ; 2d8 + 5 dégâts.

Étreinte cadavérique (simple ; à volonté)
+10 contre Vigueur ; la cible est étreinte. Les tests visant à se dégager sont assortis d'un -5.

Étreinte cadavérique de masse (simple ; recharge ⚃)
Explosion de proximité 1 ; vise les ennemis ; +10 contre Vigueur ; la cible est étreinte. Les tests visant à se dégager sont assortis d'un -5.

Alignement non aligné **Langues** -
For 18 (+8) **Dex** 6 (+2) **Sag** 8 (+3)
Con 21 (+9) **Int** 1 (-1) **Cha** 3 (+0)

Tactique de la cohue zombie

Les cohues zombies se rapprochent de leurs ennemis et utilisent *étreinte cadavérique* et *étreinte cadavérique de masse* pour les clouer sur place. Les créatures qui ne peuvent se dégager sont alors martelées par l'aura de la cohue. Si les ennemis tentent de s'échapper, la cohue les poursuit sans relâche, prenant même le risque de subir des attaques d'opportunité.

Connaissance des zombies

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Religion.

DD 15 : les zombies de l'effroi sont créés par de puissants nécromanciens pour livrer bataille. Un tel monstre se relève après avoir été « tué ». Il en existe plusieurs sortes, mais même les nécromanciens y réfléchissent à deux fois avant d'en créer. Seules les attaques de feu ou radiantes permettent de terrasser une bonne fois pour toutes un tel monstre.

Les noyés sont des zombies qui sont restés dans l'eau pendant un certain temps. Pâles et boursouflés, ils dégoulinent littéralement d'eau. En règle générale, ce sont les cadavres animés d'humanoïdes ayant perdu la vie en mer.

Les membres du zombie sournois s'agitent avec exagération et déforment parfois sa silhouette de manière improbable. Les zombies sournois sont des morts-vivants discrets et agiles qui ont le pouvoir de grimper aux murs et plafonds sans avoir besoin de la moindre prise. Ils seraient animés par la volonté de Vecna, ce qui nourrit bien évidemment leur haine des vivants.

Le dévoreur de carcasses est une petite créature couverte de sang, une sorte d'hybride de rat géant et de loup décharné. Ce monstre est le résultat d'un rongeur qui se gave de viande de chien décomposée et nécrotique.

Les zombies putrescents apparaissent lorsqu'une énergie nécrotique se mêle à des cadavres abandonnés ou perdus. Par ailleurs, un nécromancien peut exécuter un rituel précis pour créer ce genre de monstre. En mourant, ce monstre produit une décharge répugnante.

DD 20 : une masse de plusieurs centaines de rats morts-vivants constitue la nuée de rats cadavériques. Les attaques de morsure d'une nuée de rats zombies transmettent la fièvre des marais. Ce monstre apparaît quand d'importantes quantités de rats meurent ensemble et sont investies d'énergie nécrotique.

Les zombies de la mer de sang seraient l'œuvre du prince démon Démogorgon. Anciens habitants des Abysses, ces zombies se sont éparpillés dans le monde et envahissent aujourd'hui les eaux polluées.

Le courroucé est la victime ravagée et décomposée d'un homicide. Ces monstres sont animés par la vengeance et sortent de leur tombe pour tuer leur assassin. Leurs yeux habituellement enfoncés et dénués de vie brillent d'une lueur surnaturelle quand ils font face à leur meurtrier. Contrairement à un vrai zombie, le courroucé a une âme. Dès lors qu'il parvient à se venger, le monstre s'écroule.

La cohue zombie est composée de multiples cadavres qui forment un groupe compact. On y retrouve des membres et corps de gens tués en masse, généralement victimes d'une maladie.

Rencontres de groupe

Les zombies apparaissent souvent en compagnie d'autres morts-vivants placés sous le contrôle d'un nécromancien ou d'un prêtre mauvais.

Rencontre de niveau 3 (750 px)
- 1 molosse tombal (brute de niveau 3, cf. *BF* 274)
- 2 archers squelettes (artilleurs de niveau 3, page 184)
- 2 zombies sournois (francs-tireurs de niveau 3)

Rencontre de niveau 4 (900 px)
- 4 dévoreurs de carcasses (sbires de niveau 5)
- 2 nuées de rats cadavériques (soldats de niveau 4)
- 2 nécrophages fossoyeurs (contrôleurs de niveau 4, cf. *BF* 195)

Rencontre de niveau 5 (1 125 px)
- 3 zombies de l'effroi (soldats de niveau 5)
- 2 macchabs corrupteurs (artilleurs de niveau 4, cf. *BF* 274)
- 1 zombie ailé (franc-tireur de niveau 4, cf. *BF* 274)

Rencontre de niveau 7 (1 500 px)
- 2 squelettes embrasés (artilleurs de niveau 5, cf. *BF* 248)
- 2 molosses d'ombre (francs-tireurs de niveau 6, cf. *BF* 188)
- 1 courroucé (soldat d'élite de niveau 7)

Rencontre de niveau 8 (1 750 px)
- 2 zombies de la mer de sang (brutes de niveau 7)
- 1 prêtre sahuagin (artilleur de niveau 8, cf. *BF* 228)
- 2 goules détrempées gémissantes (soldats de niveau 9, cf. page 156)

Rencontre de niveau 9 (2 000 px)
- 2 squelettes nécrolins (chasseurs de niveau 9, page 185)
- 1 nécroprêtre d'Orcus (contrôleur de niveau 9, cf. *BF* 208)
- 2 cohues zombies (brutes de niveau 9)

Panthéon de l'infâme

Nombre des sommités qui suivent n'ont pas besoin d'être présentées aux joueurs invétérés ; elles sévissent depuis si longtemps qu'on pourrait croire qu'elles sont vouées à l'éternel.

Acérérak

Dans une contrée lointaine de ce monde, tapie dans une sinistre colline isolée, s'étend une crypte regorgeant de pièges terribles et de gardiens impitoyables. Le site renferme également de grandes richesses sur lesquelles veille le protecteur du mausolée, qui n'est autre que la demi-liche Acérérak. Ayant échappé à la mort en empruntant la voie des liches, elle conserve son esprit dans un crâne incrusté de joyaux et son âme dans un phylactère bien caché. Acérérak ne perd pas de temps pour éliminer les intrus, pour les délester de tous leurs grimoires et babioles magiques.

Doublure d'Acérérak **Artilleur solo niveau 13**
Animé naturel (homoncule, mort-vivant) de taille TP 4 000 px

Initiative +9 **Sens** Perception +13 ; vision dans le noir
Peur intrusive (**terreur**) aura 2 ; les ennemis pris dans l'aura subissent un -2 aux jets d'attaque.
Pv 600 ; **péril** 300 ; cf. aussi *dévoreur d'âme*
CA 28 ; **Vigueur** 29, **Réflexes** 26, **Volonté** 25
Immunités maladie, poison, sommeil ; **Résistances** nécrotique 10, psychique 10 ; **Vulnérabilités** radiant 5
Jets de sauvegarde +5
VD vol 10 (stationnaire)
Points d'action 2

Rayon d'ombre (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique**
Distance 20 ; +18 contre Réflexes ; 2d8 + 6 dégâts nécrotiques.

Rayons jumeaux (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique**
La doublure d'Acérérak effectue deux attaques de *rayon d'ombre*.

Absorption de l'âme (simple ; recharge ⚄ ⚅)
Distance 5 ; ne provoque pas d'attaques d'opportunité ; +18 contre Vigueur ; la cible est hébétée et maîtrisée (sauvegarde annule les deux). *Premier jet de sauvegarde raté* : la cible est en fait étourdie et maîtrisée (sauvegarde annule les deux). *Deuxième jet de sauvegarde raté* : la cible meurt, et son âme est piégée dans l'une des *gemmes spirituelles* de la doublure d'Acérérak jusqu'à ce que cette dernière soit détruite ; cf. aussi *dévoreur d'âme* et encart *Sort des âmes absorbées*.

Frémissement spirituel (réaction immédiate, quand une créature rate un jet de sauvegarde contre *absorption de l'âme* ; à volonté) ✦ **nécrotique, terreur**
Explosion de proximité 5 ; +18 contre Volonté ; 2d6 + 4 dégâts nécrotiques, et la cible subit un -2 aux jets de sauvegarde (sauvegarde annule).

Garde de zone
La doublure d'Acérérak peut utiliser *absorption de l'âme* contre toute créature située dans la zone qu'il protège (cf. encart *Garde*, *BF* 159), même si ce pouvoir ne s'est pas rechargé.

Dévoreur d'âme (mineure ; dépense une âme piégée ; recharge ⚅) ✦ **guérison**
La doublure d'Acérérak regagne 150 points de vie.

Gemmes spirituelles
Chacune des quatre *gemmes spirituelles* de la doublure d'Acérérak peut renfermer l'âme de l'une de ses victimes. Au début de la rencontre, elles en contiennent une. Une fois la doublure d'Acérérak vaincue, il est possible de briser ses gemmes, les âmes ainsi libérées se rendant alors en Gisombre.

Alignement mauvais **Langues** –

For 14 (+8)	**Dex** 17 (+9)	**Sag** 14 (+8)
Con 18 (+10)	**Int** 12 (+7)	**Cha** 22 (+12)

Tactique de la doublure d'Acérérak

Quand une créature pénètre dans sa crypte sans y être invitée, la doublure d'Acérérak libère ses *rayons jumeaux*. Elle recourt à *absorption de l'âme* et *frémissement spirituel* dès qu'elle le peut en se plaçant de manière à pouvoir viser le plus de créatures possible. La doublure ne craint pas d'être détruite et se bat jusqu'à la fin.

Tactique d'Acérérak

Acérérak profite de sa vitesse pour se déplacer tout en restant hors de portée des attaques des ennemis et en les accablant de ses pouvoirs. Il ouvre les hostilités avec *explosion prismatique*, puis recourt à *œil azur* et *absorption ombreuse* à chaque round pour que ses adversaires restent dispersés et immobiles. Il se garde une âme piégée pour le pouvoir *dévoreur d'âme*, même si *explosion prismatique* se recharge vite. Tant qu'il sait son phylactère à l'abri, il n'hésite pas à combattre jusqu'à la « mort ».

Connaissance d'Acérérak

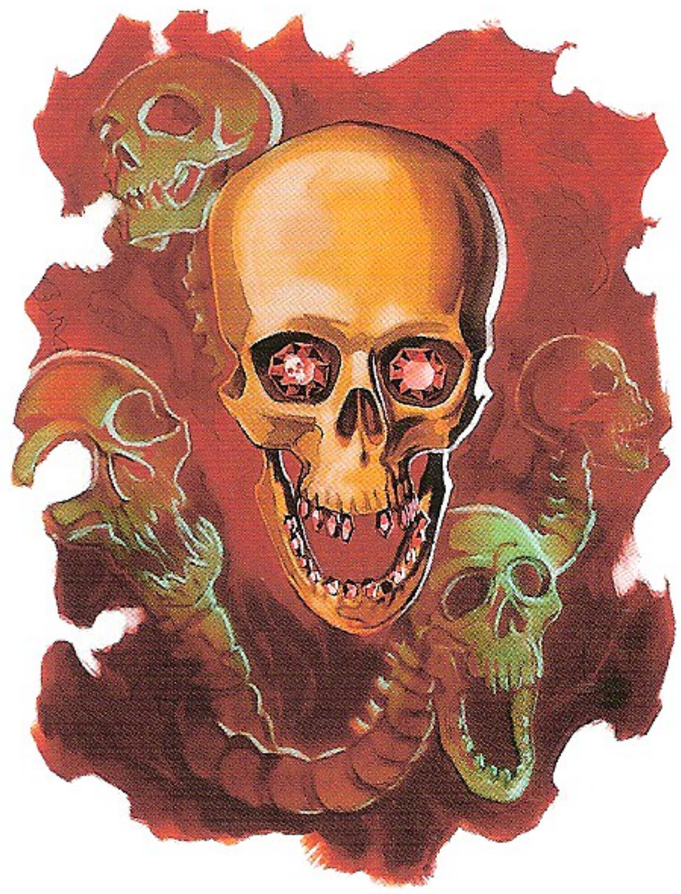
Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test d'Arcanes ou de Religion.

DD 20 : ceux qui ont tenté de sonder la profondeur de la crypte d'Acérérak se comptent par dizaines, mais leur réussite est moins impressionnante. Au fil du temps, la célèbre Tombe des Horreurs s'est imposée comme un site d'intérêt pour les nécromants en raison de la maîtrise notoire qu'a Acérérak de leur domaine magique. Cet engouement s'est traduit par l'apparition d'une communauté proche de la crypte, appelée la Cité des Crânes.

DD 22 : Acérérak est une demi-liche. Les habitants de la Cité des Crânes sont obsédés par l'art particulièrement noir qu'est la nécromancie. Ils vouent une véritable adoration à la demi-liche, qu'ils ont même renommée le

Sort des âmes absorbées

Lorsqu'une victime d'une attaque d'*absorption de l'âme* rate son second jet de sauvegarde, son âme est séquestrée dans l'une des gemmes du crâne de la demi-liche. L'ancien corps de l'âme est réduit en poussière à la fin du tour de jeu suivant de la créature. Si le crâne est détruit, chaque créature piégée dans une gemme est aussitôt visée par une attaque : niveau de la demi-liche + 5 contre Volonté ; l'âme est détruite. En cas d'échec de l'attaque, l'âme est intacte, mais elle reste séquestrée dans la gemme. Dans ce dernier cas, la gemme émet une faible lueur intérieure qui révèle une petite silhouette contenue dans la pierre. Cette gemme peut intervenir dans l'exécution du rituel Rappel à la vie, réduisant alors le coût de la composante de moitié. Une cible dont l'âme est détruite reste susceptible d'être ramenée à la vie par le biais de ce même rituel.



« Dévoreur ». Cette vénération d'Acérérak a engendré la construction d'une impressionnante académie sur la tombe du mort-vivant. Cet établissement de magie et de religion qui porte le nom de Morne Académie accueille des disciples qui conduisent des cérémonies ayant pour but de susciter l'attention et la faveur d'Acérérak. Les habitants prennent bien soin de ne pas toucher à la crypte elle-même, mais ils n'empêchent pas les aventuriers en quête de trésors d'y pénétrer, considérant simplement cela comme des offrandes au Dévoreur.

DD 27 : les maîtres de la Morne Académie craignent de ne connaître qu'une parcelle des véritables intentions d'Acérérak, malgré toutes leurs tentatives visant à communier avec la demi-liche. Ils se demandent notamment si le crâne d'Acérérak, qui se trouve quelque part dans la Tombe des Horreurs, est son véritable aspect.

DD 29 : le crâne d'Acérérak, qui réside dans la chambre de mithral de la Tombe des Horreurs, est en fait une créature artificielle conçue par la demi-liche. Acérérak l'a mise au point dans le cadre d'un projet complexe lié à la collecte d'âmes. Si la doublure est détruite, la demi-liche trouvera un autre crâne. Le véritable Acérérak occupe la Forteresse Conclusive, qui se cache en Gisombre. Depuis des siècles, Acérérak prépare une terrible apothéose capable de fusionner sa conscience avec n'importe quel mort-vivant. Il lui faut simplement rassembler suffisamment de puissance et d'âmes pour achever son projet.

Rencontres de groupe

Acérérak n'hésite pas à s'accompagner d'autres créatures, notamment de morts-vivants. La demi-liche adjoint également des gardiens à la doublure d'Acérérak.

Rencontre de niveau 14 (5 050 px)
- 1 doublure d'Acérérak (artilleur solo de niveau 13)
- 3 crânes flamboyants (artilleurs de niveau 8, cf. *BF* 50)

Rencontre de niveau 16 (6 800 px)
- 1 doublure d'Acérérak (artilleur solo de niveau 13)
- 1 golem cadavérique (brute d'élite de niveau 12, cf. page 154)
- 2 cérébrums exaltés (contrôleurs de niveau 12, cf. page 140)

DAVID SOURWINE

Acérérak **Contrôleur solo niveau 26**
Animé naturel (mort-vivant) de taille TP 45 000 px

Initiative +20 **Sens** Perception +21 ; vision dans le noir
Peur intrusive (terreur) aura 5 ; les ennemis pris dans l'aura subissent un -2 aux jets d'attaque.
Pv 1 000 ; **péril** 500 ; cf. aussi *dévoreur d'âme* et *indestructible*
Régénération 30 (si Acérérak subit des dégâts radiants, sa régénération ne fonctionne pas jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant)
CA 44 ; **Vigueur** 39, **Réflexes** 43, **Volonté** 42
Immunités maladie, poison, sommeil ; **Résistances** nécrotique 15, psychique 15
Jets de sauvegarde +5
VD vol 8 (stationnaire)
Points d'action 2

Rayon d'ombre (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique**
Distance 20 ; +31 contre Réflexes ; 3d8 + 8 dégâts nécrotiques.

Absorption ombreuse (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique**
Acérérak effectue une attaque de *rayon d'ombre* et une attaque d'*absorption de l'âme*.

Absorption de l'âme (simple ; à volonté)
Distance 10 ; ne provoque pas d'attaques d'opportunité ; +31 contre Vigueur ; la cible est hébétée et maîtrisée (sauvegarde annule les deux). *Premier jet de sauvegarde raté :* la cible est en fait étourdie et maîtrisée (sauvegarde annule les deux). *Deuxième jet de sauvegarde raté :* la cible meurt, et son âme est piégée dans l'une des *gemmes spirituelles* d'Acérérak jusqu'à ce que ce dernier soit détruit ; cf. aussi *dévoreur d'âme* et encart *Sort des âmes absorbées*.

Œil azur (mineure ; à volonté) ✦ **nécrotique, regard**
Distance 20 ; +31 contre Volonté ; la cible subit 10 dégâts nécrotiques continus et est ralentie (sauvegarde annule les deux).

Explosion prismatique (simple ; dépense une âme piégée ; recharge ⚅) ✦ **électricité, feu, froid, tonnerre**
Explosion de zone 3 à 10 cases ou moins ; +31 contre Réflexes ; 3d8 + 8 dégâts d'électricité, de feu, de froid et de tonnerre, et la cible est étourdie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant d'Acérérak.

Frémissement spirituel (réaction immédiate, quand une créature rate un jet de sauvegarde contre *absorption de l'âme* ; à volonté) ✦ **nécrotique, terreur**
Explosion de proximité 5 ; +31 contre Volonté ; 4d6 + 6 dégâts nécrotiques, puis la cible est immobilisée et subit un -2 aux jets de sauvegarde (sauvegarde annule les deux).

Dévoreur d'âme (mineure ; dépense une âme piégée ; recharge ⚅) ✦ **guérison**
Acérérak regagne 250 points de vie.

Gemmes spirituelles
Chacune des huit *gemmes spirituelles* d'Acérérak peut renfermer l'âme de l'une de ses victimes. Au début de la rencontre, elles en contiennent trois. Une fois Acérérak vaincu, il est possible de briser ses gemmes, les âmes ainsi libérées se rendant alors en Gisombre.

Indestructible
Quand Acérérak tombe à 0 point de vie, son crâne (mais pas ses *gemmes spirituelles*) tombe en poussière, mais il n'est pas détruit pour autant. Il réapparaît 1 jour plus tard adjacent son phylactère, à moins que ce dernier n'ait été découvert et détruit avant.

Alignement mauvais **Langues** commun
Compétences Arcanes +28, Histoire +25, Intuition +26

For 19 (+17)	**Dex** 25 (+20)	**Sag** 27 (+21)
Con 25 (+20)	**Int** 30 (+23)	**Cha** 21 (+18)

Rencontre de niveau 27 (60 300 px)
- Acérérak (contrôleur solo de niveau 26)
- 8 goules abyssales myrmidones (sbires de niveau 23, cf. *BF* 147)
- 1 chevalier noirétoile (soldat de niveau 23, cf. page 205)

Ctenmiir le damné

Ctenmiir est un vampire humain, condamné à garder les biens du magicien Kéraptis. Il est soumis à la volonté du mage, maintenu dans un état de transe en attendant que la présence d'intrus le réveille.

Ctenmiir, vampire humain **Soldat d'élite niveau 13**
Humanoïde naturel (mort-vivant) de taille M 1 600 px

Initiative +11 **Sens** Perception +8 ; vision dans le noir
Pv 254 ; **péril** 127 ; cf. aussi *second souffle*
Régénération 10 (la régénération ne fonctionne pas quand Ctenmiir est exposé à la lumière directe du soleil)
CA 31 ; **Vigueur** 25, **Réflexes** 27, **Volonté** 25
Immunités maladie, poison ; **Résistances** nécrotique 10 ; cf. aussi *forme de brume* ; **Vulnérabilités** radiant 10
Jets de sauvegarde +2
VD 7, escalade 3 (pattes d'araignée) ; cf. aussi *forme de brume*
Points d'action 1

Coup de marteau (simple ; à volonté) ✦ **arme**
Déluge nécessaire ; +17 contre CA ; 2d10 + 8 dégâts (critique 28 + 4d6, ou critique 28 + 4d10 contre les créatures de taille G ou supérieure).

Marteau de jet (simple ; à volonté) ✦ **arme**
Déluge nécessaire ; distance 5/10 ; +17 contre Réflexes ; 2d10 + 7 dégâts (critique 28 + 4d6, ou critique 28 + 4d10 contre les créatures de taille G ou supérieure).

Double attaque (simple ; à volonté) ✦ **arme**
Déluge nécessaire ; Ctenmiir effectue une attaque de *coup de marteau* contre une cible et une attaque de *coup de marteau* ou de *marteau de jet* contre une autre.

Absorption de sang (simple ; se recharge quand une créature adjacente tombe en péril) ✦ **guérison**
Avantage de combat nécessaire contre la cible ; +15 contre Vigueur ; 4d12 dégâts, et la cible est affaiblie (sauvegarde annule), puis Ctenmiir regagne 63 points de vie et 1 point d'action.

Châtiment tonitruant (simple ; rencontre) ✦ **arme, tonnerre**
Déluge nécessaire ; +17 contre CA ; 3d10 + 8 dégâts de tonnerre (critique 38 + 4d6, ou critique 38 + 4d10 contre les créatures de taille G ou supérieure), et la cible se retrouve à terre.

Regard dominateur (mineure ; recharge ⚅) ✦ **charme, regard**
Distance 5 ; +15 contre Volonté ; la cible est dominée (sauvegarde annule, avec un malus de -2 au jet de sauvegarde).
Effet secondaire : la cible est hébétée (sauvegarde annule).
Ctenmiir ne peut dominer qu'une seule créature à la fois.

Forme de brume (simple ; maintien [mineure] ; rencontre) ✦ **métamorphose**
Ctenmiir devient immatériel et gagne une VD en vol 12 (stationnaire) jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant, mais ne peut plus effectuer d'attaques. Il peut rester sous forme de brume jusqu'à 1 heure.

Second souffle (simple ; rencontre) ✦ **guérison**
Ctenmiir dépense une récupération et regagne 63 points de vie. Il bénéficie d'un +2 à toutes les défenses jusqu'au début de son tour de jeu suivant.

Alignement non aligné **Langues** commun
Compétences Athlétisme +15, Bluff +11, Discrétion +14, Intimidation +11
For 19 (+10) **Dex** 16 (+9) **Sag** 14 (+8)
Con 15 (+8) **Int** 12 (+7) **Cha** 11 (+6)
Équipement armure d'écailles, *Déluge*.

Tactique de Ctenmiir

Totalement assujetti à son maître, Ctenmiir est un gardien valeureux. Il recourt à *regard dominateur* dès le début du combat et ne manque ensuite pas une occasion de l'employer. Une fois qu'il a défini qui est son adversaire le plus redoutable, il l'attaque avec *châtiment tonitruant*. Lorsqu'il est blessé et a dépensé son point d'action, il se rabat sur *absorption de sang*. Il concentre alors ses attaques sur un à deux adversaires pour mettre une créature en péril et recharger *absorption de sang*. Il saura se rendre compte qu'une bataille est perdue et recourra à *forme de brume* pour battre en retraite.

Connaissance de Ctenmiir

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Religion.

DD 15 : Ctenmiir est un vampire. Ses qualités physiques sont donc supérieures à celles d'un humain et il est capable de dominer ses adversaires et d'absorber leur sang.

DD 20 : Ctenmiir est un paladin qui a décidé de devenir vampire pour accroître sa longévité. Toutefois, cette immortalité est devenue une malédiction lorsque le magicien Kéraptis a pris le contrôle de son être. Ctenmiir est désormais le gardien de quelques-unes des possessions les plus précieuses de Kéraptis, à son corps défendant.

DD 25 : Ctenmiir utilise un très ancien marteau de guerre connu sous le nom de *Déluge*. *Déluge* est l'un des artefacts possédés par Kéraptis.

Rencontres de groupe

Ctenmiir est parfois assisté dans sa mission par plusieurs autres gardiens morts-vivants sous les ordres de Kéraptis.

Rencontre de niveau 14 (5 200 px)
- 2 disciples blasphèmes (artilleurs de niveau 13, cf. page 135)
- 2 chevaliers blasphèmes (soldats de niveau 14, cf. page 136)
- Ctenmiir, vampire humain (soldat d'élite de niveau 13)

DERK VENNEMAN

Déluge

Déluge est un artefact adapté à des personnages de niveau parangonique.

Déluge — **Niveau parangonique**

Véritable fléau des gobelins, des trolls et des géants, Déluge est un somptueux marteau de guerre de conception naine. Son esprit est celui d'un chasseur né, poussant son porteur à massacrer les races ennemies.

Déluge est un *marteau de guerre magique* +3 doté des pouvoirs et caractéristiques suivants :

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts.

Critique : +3d6 dégâts, ou +3d10 dégâts contre les créatures de taille G ou supérieure.

Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +2 aux tests de Perception.

Propriété : vous pouvez effectuer une attaque de base à distance avec *Déluge* comme s'il avait la propriété arme de jet lourde et une portée de 5/10.

Pouvoir (à volonté ✦ arme) : action simple. Vous pouvez utiliser le pouvoir de paladin *coup vaillant* (cf. *MdJ* 106).

Pouvoir (rencontre ✦ arme, tonnerre) : action simple. Vous pouvez utiliser le pouvoir de paladin *châtiment tonitruant* (cf. *MdJ* 108).

Pouvoir (quotidien ✦ arme, guérison) : action simple. Vous pouvez utiliser le pouvoir de paladin *vengeance du blessé* (cf. *MdJ* 110).

Buts de Déluge

✦ Traquer et tuer les gobelins, les trolls et les géants.

Incarner Déluge

Déluge communique par empathie avec son porteur, exprimant sans cesse son désir de chasser. L'arme fait laconiquement savoir ses désirs. Quand son porteur a passé trop de temps sans chasser et répondre à ses demandes, *Déluge* risque de lui fausser compagnie. L'arme cherchera à tomber entre les mains d'un individu plus enclin à la satisfaire ou pourra quitter la main du porteur au moment où il s'y attendra le moins. *Déluge* se désespère entre les mains du sinistre Ctenmiir qui en raison de sa malédiction ne va jamais chasser.

SYMBIOSE

Valeur de départ	**5**
Le porteur gagne un niveau	**+1d10**
Le porteur est nain	**+2**
Le porteur tue un gobelin, un troll ou un géant (maximum 1/jour)	**+1**
Le porteur ne tue ni gobelin ni troll ni géant en l'espace d'une semaine	**-1**
Le porteur est un gobelin, un troll ou un géant	**-5**

Heureux (16-20)

« Grâce à mes efforts, une nouvelle aube vient annoncer un jour débarrassé de gobelins, trolls et géants. »

Déluge et son porteur sont unis dans la lutte contre leur ennemi juré. Ils comprennent leurs désirs mutuels et fusionnent par l'esprit. Ils ont entamé une lutte personnelle contre les gobelins, les trolls et les géants.

Le bonus d'altération de *Déluge* monte à +4

Critique : +4d6, ou +4d10 contre les créatures de taille G ou supérieure.

Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +2 aux tests d'initiative.

Pouvoir (quotidien ✦ arme) : action simple. Vous pouvez utiliser le pouvoir de guerrier *crocs du dragon* (cf. *MdJ* 67).

Satisfait (12-15)

« Je suis le chasseur et ils sont la proie. »

Déluge est satisfait de son porteur mais persiste à penser qu'il existe quelque part un meilleur chasseur. L'arme accepte son porteur et continue d'exprimer son désir de chasser, tout en cherchant un individu plus dévoué à sa cause.

Propriété : le bonus aux tests de Perception conféré par *Déluge* passe à +3.

Pouvoir (quotidien) : action simple. Vous pouvez utiliser le pouvoir de paladin *bonne étoile* (cf. *MdJ* 109).

Normal (5-11)

« Je sens qu'un grand destin m'attend avec cette arme. »

Lors du premier contact du porteur avec *Déluge*, l'arme exprime sa haine des géants, des trolls et des gobelins. Si le marteau a une bonne impression, il encourage le porteur à aller dans son sens. Sans cela, il cherchera un autre porteur.

Mécontent (1-4)

« L'ambition de Déluge n'est pas à la mesure de ma destinée. »

Déluge estime que son porteur a peu de chances d'accomplir ses desseins. Il recherche activement un autre porteur et va jusqu'à saper ce qu'entreprend son propriétaire actuel.

Propriété : vous subissez un -2 aux tests d'initiative.

Spécial : vous subissez un -2 aux jets d'attaque contre les cibles qui ne sont ni des gobelins, ni des trolls, ni des géants. Ce malus s'applique que vous attaquiez ou non avec *Déluge*.

En colère (0 ou moins)

« Je ne peux plus tolérer les desseins égoïstes de Déluge. »

Déluge s'est lassé de son porteur et cherche à tomber entre les mains de toute créature plus digne de le manier. L'arme provoque son porteur pour le précipiter dans des situations dont il a peu de chances de se sortir.

Le bonus d'altération de *Déluge* descend à +2.

Critique : +2d6 dégâts, ou +2d10 contre les créatures de taille G ou supérieure.

Spécial : vous subissez un -5 aux jets d'attaque contre les créatures qui ne sont ni des gobelins, ni des trolls, ni des géants. Ce malus s'applique que vous attaquiez ou non avec *Déluge*.

Changer de porteur

« Déluge est convaincu que son devenir est ailleurs, c'est pourquoi je le livre au destin. »

Déluge sait qu'il ne pourra rien accomplir de plus entre les mains de son porteur actuel. Lorsque le personnage monte de niveau, l'arme disparaît. Si l'arme était au moins satisfaite de la relation avant ce départ, elle laisse au porteur un *marteau de guerre magique* +3 pour la remplacer.

KAS LE TRAÎTRE

Il y a bien longtemps, alors que Vecna était encore mortel, son principal lieutenant n'était autre que Kas. Ce dernier servit fidèlement Vecna pendant des siècles, tout d'abord comme humain paladin maléfique, puis comme seigneur vampire. Avec le temps, Kas a fini par envier le pouvoir de Vecna et a commencé à comploter contre lui. Durant le rituel final de l'apothéose de Vecna, Kas s'est retourné contre lui pour devenir dieu à sa place. Sa tentative d'éliminer Vecna a échoué, mais il est parvenu durant la bataille à lui sectionner la main et à lui arracher un œil. L'affrontement fut épique, au point de détruire la tour de Vecna et de projeter les deux adversaires à travers les plans. Le plan de Kas avait échoué, mais il avait gardé toute sa puissance.

Tactique de Kas

Kas a un étrange sens de l'honneur qui l'oblige à accorder un semblant de combat équitable aux adversaires qu'il considère à sa mesure. Il ne perd en revanche pas de temps avec les créatures manifestement inférieures. Kas frappe généralement le premier sans prévenir et cherche souvent à soumettre l'adversaire plutôt que de le tuer. Il n'hésitera pas à attaquer une créature désarmée, à condition qu'elle ait une arme à portée de main. Quand un combattant s'avère coriace, Kas le transforme en vampirien sous son contrôle s'il parvient à le vaincre.

Kas est rusé, ayant tiré bien des enseignements de sa collaboration avec Vecna. Il préfère affronter l'ennemi dans les ténèbres, où il ne risque pas de perdre le bénéfice de sa régénération. Il exulte dans la bataille et aime avoir autant d'adversaires que possible. Toutefois, même lorsqu'il combat plusieurs ennemis, il reste mesuré et plein d'astuce. Kas ne doute pas de ses capacités, mais il fera une retraite stratégique si nécessaire. Au corps à corps, il se dégagera de l'adversaire, le temps de recourir à *regard dominateur*, en visant celui qui apparaît comme le plus redoutable dans la mêlée.

Connaissance de Kas

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Religion.

DD 25 : Kas est l'un des humanoïdes non divins les plus puissants. C'est un seigneur vampire censé avoir vaincu plusieurs divinités et originels mineurs. Il est à la tête d'armées de vivants et de morts-vivants, et bien des vampires et des mortels avilis le vénèrent.

DD 30 : Kas est souvent appelé Kas le Traître, ennemi juré de Vecna. Il était autrefois le bras droit de Vecna, mais il l'a trahi pour accéder au statut divin à sa place. Kas a tranché la main et l'œil de Vecna, et bien qu'ils aient survécu tous deux au combat, ils cherchent encore à s'éliminer mutuellement. Kas était autrefois un paladin maléfique et obéit toujours à certains principes chevaleresques. Il est d'un orgueil démesuré et n'oublie ni ne pardonne le moindre affront à sa personne ou son honneur.

Kas le Traître **Soldat solo niveau 26**
Humanoïde naturel (mort-vivant) de taille M, vampire humain 45 000 px

Initiative +20 **Sens** Perception +22 ; vision dans le noir
Pv 1 190 ; **péril** 595 ; cf. aussi *récupération de Kas* et *absorption de sang*
Régénération 20 (la régénération ne fonctionne pas quand Kas est exposé à la lumière directe du soleil)
CA 44 ; **Vigueur** 41, **Réflexes** 39, **Volonté** 41
Immunités maladie, poison ; **Résistances** feu 15, nécrotique 15 ; **Vulnérabilités** radiant 10
Jets de sauvegarde +5
VD 7, escalade 3 (pattes d'araignée)
Points d'action 2

Épée bâtarde (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+33 contre CA ; 2d10 + 14 dégâts (critique 34 + 5d6).

Absorption de sang (simple ; rencontre) ✦ **guérison**
Avantage de combat contre la cible nécessaire ; +31 contre Vigueur ; 2d12 + 14 dégâts, puis la cible est affaiblie (sauvegarde annule), et Kas récupère 297 points de vie.

Châtiment terrifiant (simple ; à volonté) ✦ **arme, terreur**
Épée bâtarde nécessaire ; +33 contre CA ; 2d10 + 14 dégâts (critique 34 + 5d6), puis la cible est poussée de 5 cases et immobilisée (sauvegarde annule).

Regard dominateur (mineure ; recharge ⁝⁝) ✦ **charme, regard**
Distance 5 ; +31 contre Volonté ; la cible est dominée (sauvegarde annule, avec un malus de -2 au jet de sauvegarde). *Effet secondaire :* la cible est hébétée (sauvegarde annule). Kas ne peut dominer qu'une seule créature à la fois.

Tourbillon du traître (simple ; recharge ⁝⁝) ✦ **arme**
Épée bâtarde nécessaire ; explosion de proximité 1 ; +31 contre CA ; 2d10 + 17 dégâts (critique 37 + 5d6), et la cible est aveuglée (sauvegarde annule).

Défi de Kas (mineure 1/round ; à volonté) ✦ **nécrotique**
Explosion de proximité 5 ; vise un ennemi ; la cible est marquée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de Kas. Si la cible marquée effectue une attaque qui ne prend pas Kas pour cible, elle subit 10 dégâts nécrotiques continus (sauvegarde annule).

Récupération de Kas (libre ; quand Kas est en péril ; se recharge quand Kas fait tomber un ennemi à 0 point de vie ou moins) ✦ **guérison**
Kas dépense une récupération pour regagner 297 points de vie et annuler tous les effets défavorables qui l'affectent.

Forme de brume (simple ; maintien [mineure] ; rencontre) ✦ **métamorphose**
Kas devient immatériel et gagne une VD en vol 12 (stationnaire) jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant, mais ne peut plus effectuer d'attaques. Il peut rester sous forme de brume jusqu'à 1 heure.

Alignement mauvais **Langues** commun
Compétences Arcanes +25, Discrétion +21, Intimidation +27, Intuition +22, Religion +25

For 26 (+21)	**Dex** 20 (+18)	**Sag** 19 (+17)
Con 22 (+19)	**Int** 24 (+20)	**Cha** 28 (+22)

Équipement *harnois de fer noir* +5, *épée bâtarde vampirique* +5

Deux artefacts sont associés à Kas ; l'*épée de Kas* et le *masque d'argent de Kas* (décrits dans le Chapitre 2). Ces objets ne sont plus entre ses mains et naviguent désormais entre les plans, où ils corrompent ceux qui ont le malheur de les trouver.

DD 35 : Kas voyage souvent à travers les plans, mais il a deux quartiers généraux. Il est à la tête d'un royaume de Gisombre, où les vampires règnent sur les vivants. Il y passe peu de temps, mais veille à ce que ses seigneurs vampires le dirigent d'une main de fer. Ce royaume est toléré par Reine Corneille, que

Kas a amadouée en lui dévoilant des renseignements au sujet d'Orcus et de Vecna. Kas est souvent dans son dominion caché de la Mer Astrale. C'est un lieu de ténèbres presque absolues, irrigué de lacs et de fleuves de sang, où les bâtiments sont en obsidienne superbement polie. Quelques prisonniers de son royaume de Gisombre sont transférés dans ce dominion pour que Kas et ses alliés puissent s'en repaître.

Chevalier noirétoile

Les chevaliers noirétoile sont des esprits morts-vivants enfermés dans des récipients de pierre noire animée. Chaque chevalier sert Kas sans concession, mais des créatures du même type placées sous le contrôle d'autres entités ont commencé à apparaître.

Chevalier noirétoile **Soldat niveau 23**
Animé ombreux (créature artificielle, mort-vivant) de taille M 5 100 px

Initiative +21 **Sens** Perception +19 ; vision dans le noir
Pv 212 ; **péril** 106 ; cf. aussi *devoir de soldat*
CA 40 ; **Vigueur** 35, **Réflexes** 35, **Volonté** 35
Immunités maladie, poison, sommeil ; **Résistances** nécrotique 15 ; **Vulnérabilités** radiant 15
VD 7

Épée à deux mains (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+28 contre CA ; 2d10 + 9 dégâts, et la cible est marquée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du chevalier noirétoile ; cf. aussi *épée funeste*.

Épée funeste (simple ; à volonté) ✦ **arme, nécrotique**
Épée à deux mains nécessaire ; vise une créature marquée par le chevalier noirétoile ; +28 contre CA ; 3d10 + 9 dégâts, et 10 dégâts nécrotiques continus (sauvegarde annule).

Devoir de soldat (quand le chevalier tombe à 0 point de vie)
Explosion de proximité 2 ; vise les alliés morts-vivants ; la cible gagne 25 points de vie temporaires.

Coup d'arrêt (mouvement ; à volonté) ✦ **téléportation**
Le chevalier noirétoile se téléporte jusqu'à 10 cases, en terminant son déplacement dans une case adjacente à une créature qu'il a marquée.

Alignement mauvais **Langues** commun, originel

For 27 (+19)	**Dex** 26 (+19)	**Sag** 26 (+19)
Con 20 (+16)	**Int** 10 (+11)	**Cha** 9 (+10)

Équipement épée à deux mains

Tactique du chevalier noirétoile

Le chevalier noirétoile combat généralement au côté de ses alliés, en commençant par marquer un adversaire. Il recourt alors à *épée funeste* et *coup d'arrêt* pour traquer l'ennemi marqué.

Connaissance des chevaliers noirétoile

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Religion.

DD 30 : ces guerriers de pierre sans visage sont animés par une âme séquestrée. Le rituel qui permet de les créer est un secret jalousement gardé, dont Kas n'est peut-être plus l'unique détenteur. La présence de chevaliers noirétoile et créatures du même type au service d'autres maîtres tendrait à confirmer l'hypothèse selon laquelle les défenses de Kas ont été mises à mal et ses secrets éventés.

Rencontres de groupe

Kas apparaît généralement seul, mais il lui arrive de tolérer la compagnie de puissants serviteurs morts-vivants.

Rencontre de niveau 28 (69 200 px)
- ✦ 2 chevaliers noirétoile (soldats de niveau 23)
- ✦ 1 chevalier de la mort, paladin drakéide (soldat d'élite de niveau 25, cf. *BF* 45)
- ✦ Kas le Traître (soldat solo de niveau 26)

TOMÁS GIORELLO

KYUSS

L'ENTITÉ ANCESTRALE KYUSS est connue sous le nom du Maître des Ossuaires, du Géniteur de la Corruption ou encore du Seigneur de la Trahison. Kyuss était à l'origine un mortel qui a ensuite acquis une influence et une stature telles qu'il est devenu un être de légende. Il est parvenu à une forme d'apothéose corrompue par le biais de puissants rituels et d'une combinaison de trahisons redoutables. Kyuss réside dans un sombre recoin d'Outreterre, où il fomente l'extension de son pouvoir sur le reste du monde et d'autres plans d'existence.

Tactique de Kyuss

Kyuss daigne combattre quand l'envie lui prend. S'il est attaqué sans s'y attendre, il arrête ses ennemis par le biais de son aura de *visions vermiculaires* et d'*emprise terrifiante de Kyuss*, avant de se retrancher par une faille en utilisant *nuée adroite*. Quand Kyuss est préparé au combat, il recourt à *assaut vermiforme* à plusieurs reprises, en attendant l'occasion idéale pour libérer *emprise terrifiante de Kyuss*. Vers le début de la rencontre, il emploie *invasion mentale* pour obliger un adversaire à attaquer ses alliés sans retenue. Il utilise *œil de Kyuss* chaque fois que le pouvoir est rechargé et battra en retraite si le combat tourne en sa défaveur.

Connaissance de Kyuss

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test d'Histoire.

DD 25 : Kyuss est accompagné d'une véritable suite de créatures putrescentes de sa création. Il figure parmi les tout premiers mages larveux et des créatures larveuses le révèrent désormais. Elles sont d'ailleurs souvent à service, comme guerriers et assassins.

Les machinations de Kyuss font appel à son sens de la corruption. Ses agents pervertissent les organisations et vont jusqu'à créer de fausses sectes. Il arrive que des sociétés se déchirent de l'intérieur sous l'influence corruptrice de Kyuss.

DD 30 : Kyuss réside dans un recoin d'Outreterre, où il se prélasse sur son trône fait d'os des énormes créatures qu'il a dévorées. Il lui arrive d'écrire des messages sur des parchemins, que ses serviteurs distribuent ensuite de par le monde. On dit que l'esprit de toute personne qui lit un tel texte est assailli de vers psychiques qui la soumettent à l'influence de Kyuss.

DD 35 : Kyuss est né mortel dans une ville où le mal sévissait sans se cacher, où la nuit était le théâtre de sacrifices honorant les dieux les plus sombres. En ces lieux, la frontière entre la vie et la mort était souvent floue, mortels et morts-vivants se mêlant les uns aux autres. Septième et dernier enfant de sa famille, Kyuss était méprisé et brutalisé par les siens. Ils l'appelaient « le ver » et Kyuss trouva justement sa force dans ce dédain, dont il tira une sinistre détermination.

Progressivement, imperceptiblement, Kyuss poussa les membres de sa famille à s'autodétruire. Quand tous ses parents furent décédés, il prit l'identité d'un prêtre au service de Reine Corneille. Épaulé par ses alliés ecclésiastiques morts-vivants et son instinct de trahison, il ne tarda pas à gravir les échelons de la hiérarchie du temple, pour devenir grand prêtre et attirer des fidèles de par le monde. Quand son assemblée fut assez importante, Kyuss mena un rituel grandiose qui devait selon lui apporter de l'influence sur les royaumes voisins. Au lieu de cela, la magie tua tous les fidèles en leur putréfiant directement la chair sur les os. Kyuss fut également consumé par le rituel, mais les vers et les insectes qui dévorèrent les corps décomposés fusionnèrent quelques jours plus tard pour former un mage larveux tout frétillant : la nouvelle apparence de Kyuss.

Kyuss **Contrôleur solo niveau 31**
Créature magique naturelle (mort-vivant) de taille TG 115 000 px

Initiative +18 **Sens** Perception +29 ; vision dans le noir

Visions vermiculaires (**psychique, terreur**) aura 5 ; tout ennemi qui débute son tour dans l'aura subit 20 dégâts psychiques et est ralenti jusqu'au début de son tour de jeu suivant.

Pv 1 425 ; **péril** 712

CA 46 ; **Vigueur** 46, **Réflexes** 41, **Volonté** 47

Immunités maladie, poison ; **Résistances** nécrotique 15, demi-dégâts contre les attaques à distance et de corps à corps ; **Vulnérabilités** radiant 10, 10 contre les attaques de zone et de proximité

Jets de sauvegarde +5

VD 6 ; cf. aussi *nuée adroite*

Points d'action 2

Contact corrupteur (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique**
Allonge 3 ; +34 contre Vigueur ; 4d8 + 7 dégâts nécrotiques. *Échec :* demi-dégâts.

Invasion mentale (simple ; rencontre) ✦ **charme, psychique**
Distance 20 ; +34 contre Volonté ; 2d10 + 8 dégâts psychiques. Par ailleurs, durant le tour de jeu suivant de la cible, Kyuss détermine les actions entreprises par la créature et comment elle les utilise.

Rayon de la mort glaciale (simple ; à volonté) ✦ **froid, nécrotique**
Distance 20 ; +34 contre Réflexes ; 4d8 + 8 dégâts de froid et nécrotiques, puis la cible est affaiblie et ralentie (sauvegarde annule les deux).

Assaut vermiforme (simple ; à volonté)
Kyuss effectue jusqu'à cinq attaques en utilisant *contact corrupteur* ou *rayon de la mort glaciale*.

Œil de Kyuss (mineure ; recharge ⚅ ⚄ ⚃) ✦ **psychique, regard, terreur**
Explosion de proximité 10 ; vise un ennemi ; +34 contre Volonté ; la cible est étourdie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de Kyuss. Si la cible se situe dans l'aura de *visions vermiculaires* de Kyuss, elle subit également 2d10 + 5 dégâts psychiques.

Emprise terrifiante de Kyuss (simple ; quotidien) ✦ **psychique, terreur**
Explosion de proximité 10 ; vise les ennemis ; +34 contre Volonté ; 2d10 + 9 dégâts, et la cible est étourdie (sauvegarde annule). *Échec :* demi-dégâts, et la cible est en fait hébétée (sauvegarde annule).

Rappel arcanique (mineure ; rencontre)
Kyuss recharge *emprise terrifiante de Kyuss* ou *invasion mentale*.

Rejeton larveux
Un humanoïde tué par Kyuss est animé sous forme de prétorien vermiforme au début du tour de jeu suivant de Kyuss.

Nuée adroite
En modifiant sa forme, Kyuss peut se faufiler à travers de minuscules ouvertures comme s'il était de taille TP.

Alignement mauvais **Langues** commun, profond
Compétences Arcanes +25, Exploration +29, Religion +25

For 18 (+19)	**Dex** 16 (+18)	**Sag** 29 (+24)
Con 29 (+24)	**Int** 21 (+20)	**Cha** 24 (+22)

Le but ultime de Kyuss est la fameuse Ère des Vers. Un jour, il compte dépêcher une gigantesque armée de morts-vivants larveux et de créatures d'Outreterre pour consumer le monde.

Prétorien vermiforme

Ces guerriers au pas lourd, tirés des asticots et de la vermine tombés du corps de Kyuss ou autres créatures larveuses de grande taille, combattent avec un dévouement infaillible envers leur créateur. Protégé par sa carapace de fragments de chitine luisants et mouvants, le prétorien vermiforme s'en prend à l'adversaire de ses énormes mandibules.

Prétorien vermiforme **Brute niveau 28**
Créature magique naturelle (mort-vivant) de taille G 13 000 px

Initiative +24 **Sens** Perception +22 ; vision dans le noir
Pv 317 ; **péril** 158 ; cf. aussi *division de nuée*
CA 40 ; **Vigueur** 40, **Réflexes** 42, **Volonté** 40
Immunités maladie, poison ; **Résistances** nécrotique 10, demi dégâts contre les attaques à distance et de corps à corps ; **Vulnérabilités** radiant 10 ; 10 contre les attaques de zone et de proximité.
VD 6 ; cf. aussi *nuée adroite* et *ruée de la nuée*

⨺ **Mandibule** (simple ; à volonté)
+31 contre CA ; 4d8 + 4 dégâts.

⨺ **Ruée de la nuée** (mouvement ; recharge ⚅) ✦ **poison**
Le prétorien vermiforme se décale jusqu'à 5 cases, quitte à traverser l'espace de ses ennemis. Quand il entre dans un espace ennemi, il effectue une attaque : +31 contre CA ; 3d12 +4 dégâts de poison. Le prétorien vermiforme ne peut effectuer qu'une seule attaque contre une même créature par le biais de ce pouvoir.

Division de nuée (quand le prétorien est en péril pour la première fois ; rencontre)
Le prétorien vermiforme se divise en deux individus de taille G, le second occupant un espace adjacent à l'original. Chacune des deux créatures a la moitié des points de vie actuels du spécimen d'origine. Les deux créatures agissent au même moment dans l'ordre d'initiative. Les effets appliqués au monstre d'origine ne s'appliquent pas aux deux créations une fois la division effectuée. Un prétorien vermiforme ne peut pas se diviser si l'attaque qui le met en péril le fait tomber à 0 point de vie.

Si elles ne sont plus en situation de combat pendant au moins 5 minutes, les deux moitiés refont une seule et même créature, qui a leurs points de vie combinés.

Nuée adroite
En modifiant sa forme, le prétorien vermiforme peut se faufiler à travers de minuscules ouvertures comme s'il était de taille TP.

Alignement mauvais **Langues** commun

For 27 (+22)	**Dex** 30 (+24)	**Sag** 26 (+22)
Con 27 (+22)	**Int** 23 (+20)	**Cha** 23 (+20)

Tactique du prétorien vermiforme

En situation de combat, le prétorien vermiforme s'attaque à la cible la plus proche. Il utilise *ruée de la nuée* aussi souvent que possible pour se mettre en position avantageuse. Tant qu'il n'est pas en péril, il ne fait pas d'effort particulier pour se mettre à l'abri des dégâts et prises en tenaille de l'ennemi. Une fois qu'il s'est divisé, les nouveaux prétoriens adoptent une tactique plus défensive.

MARK BEHM

KYUSS

Connaissance des prétoriens vermiformes

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Religion.

DD 25 : les prétoriens vermiformes sont généralement au service de Kyuss, le Géniteur de la Corruption, mais on en trouve également sous les ordres d'autres morts-vivants et créatures d'Outreterre particulièrement puissants.

Rencontres de groupe

Kyuss aime avoir des morts-vivants et des créatures larveuses à proximité. En revanche, il peut facilement quitter ce genre de serviteurs pour affronter seul ses ennemis.

Rencontre de niveau 29 (77 000 px)
- 1 demi-liche (contrôleur solo de niveau 26, cf. page 162)
- 1 âme-en-peine vénérable (chasseur de niveau 25, cf. *BF* 15)
- 4 vestiges de liche (sbires de niveau 26, cf. *BF* 176)
- 2 prétoriens vermiformes (brutes de niveau 28)

Rencontre de niveau 32 (127 000 px)
- 2 atropals (brutes de niveau 28, cf. *BF* 10)
- 1 dracoliche runique (contrôleur solo de niveau 29, cf. *BF* 76)
- 2 prétoriens vermiformes (brutes de niveau 28)

Rencontre de niveau 33 (167 000 px)
- Kyuss (contrôleur solo de niveau 31)
- 4 prétoriens vermiformes (brutes de niveau 28)

OSTERNETH, LA LICHE DE BRONZE

Également appelé le Germe des Ténèbres ou le Cœur de Celui dont on Murmure le Nom, Osterneth est le plus puissant des serviteurs de Vecna. Il a pour mission de corrompre les gouvernements, de pervertir les bonnes gens et de mener la campagne de prise de pouvoir total sur le monde de son maître.

En public, Osterneth apparaît comme une aristocrate humaine très séduisante, approchant la trentaine, à la chevelure noire et la peau de bronze. Son aspect sage et de bonne famille est rehaussé par sa garde-robe et son sourire charmant, capable de faire fondre le cœur des hommes. Osterneth se présente comme une noble d'une contrée lointaine et profite de son charisme et de sa ruse pour obtenir la faveur des gens de la haute. Une fois qu'il a tissé des liens suffisamment forts, le Cœur de Celui dont on Murmure le Nom se montre plus convaincant que jamais et les plus grands chefs de ce monde se retrouvent à vénérer Vecna de leur plein gré.

En réalité, Osterneth est une liche très ancienne issue d'un royaume oublié. Sa véritable forme est celle d'un squelette sans chair, fait d'os de bronze sertis de gemmes spirituelles. Au sein de sa cage thoracique, bat le cœur de Vecna, une relique flétrie tirée des restes desséchés du corps mortel du dieu. Les orbites d'Osterneth luisent d'un puissant rayonnement prismatique qui la rend splendide et cache son véritable aspect à tous, à l'exception de ses serviteurs de confiance.

Tactique d'Osterneth

Au combat, Osterneth est agressive, dominatrice et intrépide. Après avoir envoyé ses alliés, elle utilise *regard attirant* pour que l'ennemi vienne vers elle et qu'elle puisse recourir à *séquestration de l'âme*, ce qui met la victime hors d'état de nuire. Elle dépense alors un point d'action pour employer *domination flétrissante* sur un autre adversaire. Elle conserve sa forme illusoire au combat, mais les adversaires ont droit à des tests d'Intuition pour la percer à jour quand elle utilise certains de ses pouvoirs nécrotiques.

Quand elle est en péril, Osterneth recourt à *dévoreur d'âme* pour regagner des points de vie. Elle ne fuira pas à moins que la bataille semble perdue ou qu'elle ait épuisé sa réserve d'âmes.

Connaissance d'Osterneth

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test d'Histoire.

DD 25 : Osterneth est une superbe aristocrate versée dans les arts arcaniques. Elle évoque rarement son passé, mais prétend descendre d'une lignée de nobles d'une contrée lointaine.

DD 30 : Osterneth est plus qu'évasive lorsqu'on insiste sur son passé. Un voile de mystère flotte sur elle et certains la soupçonnent d'être bien plus que ce qu'elle laisse paraître.

Savoir secret

Les renseignements suivants font partie des détails qu'Osterneth s'efforce de garder secrets. Le MD peut choisir de les rendre accessibles par le biais de tests d'Histoire difficiles ou bien les fournir lors d'une aventure dans laquelle Osterneth est un antagoniste de choix. Récompenser les joueurs par des renseignements si rares peut s'avérer aussi gratifiant pour eux que d'opulents trésors.

Osterneth est issue de la noblesse d'un royaume depuis longtemps oublié. Quand elle a atteint l'âge adulte, on l'a unie au roi d'une nation alliée dans le cadre d'un mariage de convenance.

Son époux était maladroit et cruel, et elle subissait silencieusement les humiliations et sévices qu'il lui infligeait. Mais, à l'insu de son mari, elle fut initiée à la magie arcanique par le frère avide du roi.

Belle et charismatique, Osterneth a vite maîtrisé les finesses de la cour, s'attirant le soutien de nombreux jeunes nobles. Son rire était contagieux et son sourire charmeur. Tout le monde se délectait de sa présence, à l'exception du roi, qui se montrait de plus en plus dur et colérique.

Quand elle le pouvait, Osterneth échappait aux intrigues de la cour pour se faufiler hors du château et se faire passer pour une aventurière aux piètres talents magiques. Elle multiplia ces sorties grisantes jusqu'au jour où elle tomba avec ses compagnons sur le repaire de fidèles de Vecna, qui était encore un dieu nouveau. Les compagnons d'Osterneth furent tués brutalement sous ses yeux, tandis qu'elle resta prisonnière de la secte pendant des mois, avant d'être libérée sans raison apparente.

Quelques semaines après son retour au château, le roi tomba malade et mourut. Les membres de la cour murmuraient que le souverain avait été empoisonné, mais ces rumeurs se dissipèrent rapidement quand leurs colporteurs commencèrent à disparaître inexplicablement.

Osterneth fut couronnée reine et son autorité s'avéra dans un premier temps bienfaisante, quoiqu'elle restât distante de ses sujets. Plus elle était absorbée par l'étude des rituels occultes et des reliques arcaniques, moins elle apparaissait en public. Chaque année la voyait confier davantage de responsabilités aux seigneurs et dames du royaume.

Sa passion pour les recherches magiques était telle qu'elle ne vit même pas croître l'hostilité de sa nation d'origine. La guerre contre sa patrie fit rage durant trois années, jusqu'à ce que la capitale où elle résidait fût prise et que ses forces fussent vaincues.

Mais Osterneth avait réservé une surprise aux envahisseurs. Dans sa quête de puissance occulte, la reine avait traqué le chef de la secte qui l'avait emprisonnée, avant de le tuer. Par le biais de ce fidèle, elle avait mis la main sur le *Cœur de Vecna*, une puissante relique conférant la vie éternelle. Un rituel secret lui avait permis de loger le cœur dans sa propre poitrine et de devenir ainsi une puissante liche au service de Vecna. Grâce à ses nouveaux pouvoirs, elle put décimer l'ennemi en levant des légions de morts qui se hâtèrent d'expulser l'occupant.

Osterneth, la Liche de Bronze **Contrôleur solo niveau 29**
Humanoïde naturel (mort-vivant) de taille M, humain 75 000 px

Initiative +22 **Sens** Perception +26 ; vision dans le noir, vision lucide 10

Aura nécrotique (**nécrotique**) aura 5 ; toute créature vivante qui entre dans l'aura ou y débute son tour de jeu subit 20 dégâts nécrotiques.

Pv 993 ; **péril** 496 ; cf. aussi *indestructible*

Régénération 20 (si Osterneth subit des dégâts radiants, sa régénération ne fonctionne pas jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant)

CA 45 ; **Vigueur** 39, **Réflexes** 44, **Volonté** 44

Immunités maladie, poison ; **Résistances** électricité 10, froid 10, nécrotique 15, psychique 10

Jets de sauvegarde +5

VD 6, vol 10 (stationnaire)

Points d'action 2

Contact de la mort (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique**
+34 contre CA ; la cible subit 15 dégâts nécrotiques continus (sauvegarde annule).

Rayon d'ombre (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique**
Distance 20 ; +32 contre Réflexes ; 3d8 + 7 dégâts nécrotiques.

Séquestration de l'âme (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique**
Distance 20 ; +32 contre Vigueur ; la cible est étourdie (sauvegarde annule). *Premier jet de sauvegarde raté :* la cible perd 1d4 récupérations et est étourdie (sauvegarde annule les deux). *Second jet de sauvegarde raté :* la cible meurt et son âme est piégée dans l'une des gemmes spirituelles d'Osterneth. Osterneth peut ainsi séquestrer jusqu'à six âmes en même temps. Un corps dépourvu d'âme par cette attaque est aussitôt réduit en poussière.

Éclair du néant (simple ; à volonté) ✦ **électricité, nécrotique**
Distance 20 ; +32 contre Réflexes, 3d8 + 7 dégâts d'électricité et nécrotiques, puis la cible est hébétée (sauvegarde annule), et Osterneth effectue une attaque secondaire. *Échec :* demi-dégâts, et la cible n'est pas hébétée. *Cibles secondaires :* deux créatures situées dans un rayon de 5 cases de la cible principale. *Attaque secondaire :* +28 contre Réflexes pour chacune ; 2d8 + 7 dégâts d'électricité et nécrotiques pour chacune.

Domination flétrissante (mineure ; recharge ⚄ ⚅) ✦ **charme, nécrotique**
Distance 5 ; +32 contre Volonté ; la cible est dominée et subit 10 dégâts nécrotiques continus (sauvegarde annule les deux). *Effet secondaire :* la cible est hébétée (sauvegarde annule).

Regard attirant (mineure 1/round ; à volonté) ✦ **charme**
Explosion de proximité 10 ; vise une créature ; +32 contre Volonté ; la cible est poussée de 4 cases.

Dévoreur d'âme (mineure ; dépense une âme piégée ; recharge ⚄ ⚅) ✦ **guérison**
Osterneth regagne 100 points de vie.

Forme illusoire suprême (mineure ; à volonté) ✦ **illusion**
Osterneth peut changer son aspect physique pour prendre l'apparence et l'odeur de n'importe quel humanoïde de taille M, y compris pour prendre les traits d'un individu spécifique (cf. *Change-forme*, *BF* 280). Un test réussi d'Intuition (opposé au test de Bluff d'Osterneth) permet de percer l'illusion.

Gemmes spirituelles
Chacune des six *gemmes spirituelles* d'Osterneth peut renfermer l'âme de l'une de ses victimes. Au début de la rencontre, elles en contiennent trois. Une fois Osterneth vaincue, il est possible de briser ses gemmes, les âmes ainsi libérées se rendant alors en Gisombre.

Indestructible
Quand Osterneth tombe à 0 point de vie, elle tombe en poussière, mais n'est pas détruite pour autant. Elle réapparaît 1 jour plus tard dans une case adjacente à son phylactère, à moins que ce dernier n'ait été découvert et détruit avant.

Alignement mauvais **Langues** commun, universel
Compétences Bluff +28, Discrétion +27, Intimidation +28, Larcin +27, Religion +29

For 21 (+19)	**Dex** 26 (+22)	**Sag** 24 (+21)
Con 25 (+21)	**Int** 31 (+24)	**Cha** 28 (+23)

DD 35 : bien qu'elle s'en défende, l'intérêt d'Osterneth pour la magie porte essentiellement sur les arts nécromantiques. La disparition de plusieurs de ses proches a éveillé les soupçons, et on raconte qu'elle serait liée à quelque secte.

Rencontres de groupe

Osterneth s'assure généralement d'avoir des morts-vivants et des fidèles de Vecna à proximité. Elle emploie fréquemment des créatures excellant dans l'art du subterfuge.

Rencontre de niveau 30 (88 400 px)
- 1 aspect de Vecna (contrôleur d'élite de niveau 25, cf. page 213)
- Osterneth, la Liche de Bronze (contrôleur solo de niveau 29)
- 8 adorateurs morts-vivants de Vecna (sbires de niveau 21, page 214)

Rencontre de niveau 30 (91 600 px)
- 2 mages larveux (artilleurs d'élite de niveau 21, cf. *BF* 181)
- 2 seigneurs de guerre larveux (brutes d'élite de niveau 23, cf. page 173)
- Osterneth, la Liche de Bronze (contrôleur solo de niveau 29)

Rencontre de niveau 30 (105 100 px)
- 2 grands crânes flamboyants (artilleurs de niveau 24, cf. *BF* 50)
- 8 vestiges de liche (sbires de niveau 26, cf. *BF* 176)
- Osterneth, la Liche de Bronze (contrôleur solo de niveau 29)

AMANDA SARTOR

STRAHD VON ZAROVICH

STRAHD SE PRÉSENTE LUI-MÊME comme le « Premier vampire », mais vu la répartition de ces morts-vivants à travers le monde, il y a de grandes chances pour qu'il affabule. Il est en revanche probable qu'il fut le premier vampire de Barovie, la contrée où il règne d'une main de fer. Ses sujets opprimés murmurent divers surnoms, comme « Strahd le Sanguinaire » ou « Strahd le Diabolique », mais rares sont ceux qui soupçonnent sa nature vampirique.

Le profil de Strahd change comme suit lorsqu'il adopte la forme animale correspondante.

Forme de loup de Strahd

VD 8

(+) **Morsure féroce** (simple ; à volonté)
+26 contre CA ; 2d12 + 8 dégâts, et la cible se retrouve à terre.

Avantage de combat
Strahd jouit d'un avantage de combat contre toute cible adjacente à au moins un de ses alliés. Lorsqu'il jouit d'un avantage de combat contre une cible, celle-ci se retrouve aussi à terre s'il la touche.

Forme de nuée de chauves-souris

Attaque de nuée aura 1 ; Strahd effectue une attaque de *nuée des canines vampiriques* au prix d'une action libres contre tout ennemi qui débute son tour de jeu dans l'aura.

Résistances demi-dégâts contre les attaques à distance et de corps à corps ; **Vulnérabilités** 10 contre les attaques de proximité et de zone

(+) **Nuée des canines vampiriques** (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique**
+26 contre CA ; 2d6 + 8 dégâts nécrotiques, et la cible est affaiblie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de Strahd.

TACTIQUE DE STRAHD

Les quatre siècles d'existence vampirique de Strahd lui ont enseigné la valeur de la patience. Il est aujourd'hui plus froid et calculateur qu'autrefois et agrémente sa maîtrise martiale par l'étude de l'art nécromantique. Grâce à ses pouvoirs vampiriques et sa grande bibliothèque de sorts et rituels, Strahd est devenu un adversaire redoutable.

Au combat, il utilise *regard dominateur, absorption de sang* et *coup handicapant* en attendant l'occasion de libérer *brume étouffante de Strahd*. Au fur et à mesure qu'avance le combat, il adapte sa stratégie pour éliminer les personnages qu'il estime les plus dangereux, comme ceux qui assènent des attaques radiantes ou qui peuvent l'immobiliser. Il cherche à retarder ou à harceler les PJ en leur faisant affronter ses alliés. Il peut invoquer ces alliés par une simple commande mentale, sachant qu'il dispose généralement de quelques créatures. Il recourt à *second souffle* lorsqu'il est en péril et n'emploie *forme animale* que si elle lui confère un nouvel avantage. Strahd sait reconnaître quand la bataille tourne en sa défaveur ou quand il n'a plus le dessus, et il a généralement un plan de secours.

Comte Strahd von Zarovich Franc-tireur solo niveau 20
Humanoïde naturel (métamorphe, mort-vivant) de taille M 14 000 px

Initiative +17 **Sens** Perception +18 ; vision dans le noir, vision aveugle 10

Pv 930 ; **péril** 465 ; cf. aussi *second souffle* et *indestructible*

Régénération 10 (la régénération ne fonctionne pas quand Strahd est exposé à la lumière directe du soleil)

CA 36 ; **Vigueur** 33, **Réflexes** 34, **Volonté** 35

Immunités maladie, poison ; **Résistances** nécrotique 15 ; cf. aussi *forme de brume* ; **Vulnérabilités** radiant 10

Jets de sauvegarde +5

VD 6, escalade 4 (pattes d'araignée) ; cf. aussi *coup handicapant*, *forme animale* et *forme de brume*

Points d'action 2

(+) **Coup handicapant** (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique**
+23 contre Vigueur ; 3d10 + 5 dégâts nécrotiques, et la cible est ralentie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de Strahd. *Réussite ou échec :* Strahd se décale jusqu'à 2 cases.

Absorption de sang (simple ; à volonté) ✦ **guérison**
Avantage de combat contre la cible nécessaire ; +23 contre Vigueur ; 3d10 + 5 dégâts, puis la cible est affaiblie (sauvegarde annule), et Strahd regagne 20 points de vie.

Regard dominateur (mineure ; à volonté) ✦ **charme, regard**
Distance 5 ; +23 contre Volonté ; la cible est dominée (sauvegarde annule, avec un malus de -2 au jet de sauvegarde). *Effet secondaire :* la cible est hébétée et subit 10 dégâts psychiques continus (sauvegarde annule les deux). Strahd ne peut dominer qu'une seule créature à la fois.

Brume étouffante de Strahd (simple ; maintien [mineure ou mouvement] ; rencontre) ✦ **périmètre, poison**
Explosion de zone 5 à 10 cases ou moins ; l'explosion crée un périmètre de vapeurs toxiques qui persiste jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de Strahd. Toute créature qui entre dans le périmètre ou y débute son tour de jeu subit 1d10 + 5 dégâts de poison, et 5 dégâts de poison continus (sauvegarde annule). *Maintien (mineure) :* le périmètre persiste. *Maintien (mouvement) :* le périmètre persiste, et Strahd peut le déplacer jusqu'à 5 cases.

Forme animale (mineure ; à volonté) ✦ **métamorphose**
Strahd se transforme en nuée de chauves-souris ou en loup noir. Il ne peut pas utiliser *coup handicapant* ou *brume étouffante*, mais acquiert de nouveaux pouvoirs et valeurs de profil en plus de ceux dont il dispose normalement. Strahd peut retrouver sa forme habituelle au prix d'une action mineure.

Forme de brume (simple ; maintien [mineure] ; rencontre) ✦ **métamorphose**
Tous les états préjudiciables affectant Strahd prennent fin, puis il devient immatériel et gagne une VD en vol 12 (stationnaire) jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant, mais ne peut plus effectuer d'attaques sous cette forme.

Ivresse du sang
Strahd jouit d'un avantage de combat contre les adversaires vivants et en péril.

Second souffle (simple ; rencontre) ✦ **guérison**
Strahd dépense une récupération et regagne 232 points de vie. Il bénéficie d'un +2 à toutes les défenses jusqu'au début de son tour de jeu suivant.

Indestructible (quand Strahd tombe à 0 point de vie)
La *forme de brume* de Strahd se recharge et il l'utilise aussitôt. Strahd ne meurt pas, mais il doit atteindre son cercueil dans les 2 heures sous peine d'être détruit.

Alignement mauvais **Langues** commun, universel

Compétences Bluff +23, Discrétion +20, Intimidation +23, Intuition +18

For 18 (+14)	**Dex** 20 (+15)	**Sag** 17 (+13)
Con 18 (+14)	**Int** 23 (+16)	**Cha** 26 (+18)

Rencontres de groupe

Strahd a presque toujours quelques alliés à portée de main et il se fait une joie de les envoyer contre l'ennemi si cela peut le servir.

Rencontre de niveau 22 (19 800 px)

- Comte Strahd von Zarovich (franc-tireur solo de niveau 20)
- 12 zombies de l'effroi de Strahd (sbires de niveau 16, cf. page 198)
- 1 golem de pierre tombale (soldat d'élite de niveau 17, cf. page 154)

Rencontre de niveau 22 (19 800 px)

- Comte Strahd von Zarovich (franc-tireur solo de niveau 20)
- 2 chevaliers de la mort, guerriers humains (soldats de niveau 18, cf. *BF* 45)
- 2 nécrophages exterminateurs (brutes de niveau 18, cf. *BF* 196)
- 8 zombies de l'effroi de Strahd (sbires de niveau 16, cf. page 198)

Connaissance de Strahd

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test d'Histoire.

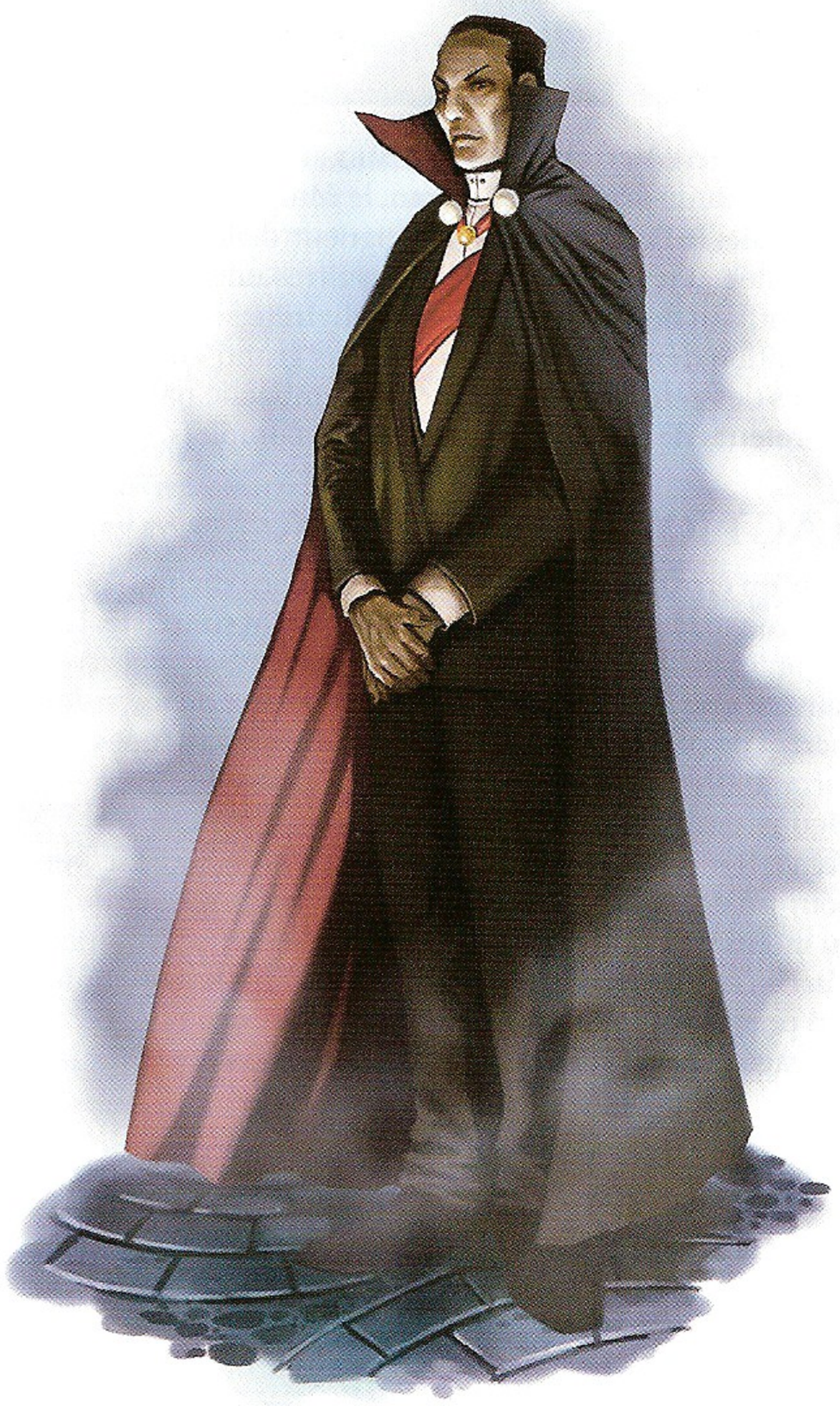
DD 22 : avant de venir régner en Barovie, Strahd von Zarovich était un seigneur de guerre impitoyable, à la tête de gigantesques armées. Le seigneur Strahd ne se contentait pas de mener derrière ses troupes et chargeait souvent directement l'adversaire. Pendant vingt-sept ans, il guerroya contre les sauvages et barbares Tergs, commandant ses hommes avec bravoure, génie tactique et charisme. Mais les années de service martial finirent par imposer leur tribut et quand il atteignit un âge mûr, il eut l'impression d'avoir gâché sa vie et sa jeunesse. D'humeur maussade, il saisit une forteresse ennemie dont il fit sa résidence, qu'il renomma château Ravenloft, en hommage à sa mère, Ravenia. Jouissant d'un grand pouvoir et d'une sécurité à toute épreuve, il demanda ensuite à son frère Sergei de le rejoindre au château.

Un an plus tard, des assassins du Ba'al Verzi tentèrent d'éliminer le comte, mais n'y parvinrent pas, même si leurs maîtres ne furent jamais révélés. Quelques années après, le mariage du frère de Strahd fut marqué par une tragédie, les deux époux et tous les invités y ayant trouvé la mort. Strahd fut même terrassé par des gardes du château. Selon la légende, l'horreur de l'événement plongea la contrée de Barovie dans les ombres, malédiction dont elle n'a jamais vraiment émergé.

Aujourd'hui, la Barovie est sous l'autorité du comte Strahd von Zarovich XI, dernier héritier du titre et du nom, qui perpétue la longue tyrannie.

DD 27 : la véritable histoire de château Ravenloft est plus tragique encore que le récit connu de la plupart. Animé par le désespoir, la jalousie et une haine croissante envers son frère Sergei, Strahd chercha à recouvrer sa jeunesse par la magie, dans l'espoir de conquérir le cœur de Tatyana, fiancée de son cadet. Dans un accès de frustration morbide, il accomplit un rituel nécromantique qui troqua sa mortalité contre la jeunesse éternelle promise par la fausse vie : Strahd devint un vampire.

Le jour même du mariage de Sergei et Tatyana, Strahd tua son frère et poursuivit son épouse anéantie dans les couloirs du château, jusqu'à ce qu'elle se jette par-dessus les remparts. La mort de Tatyana et le meurtre de son frère précipitèrent Strahd dans une existence consacrée à fomenter les plans les plus lugubres, animé par ses penchants les plus vils. Strahd n'a jamais eu de descendant ; il est en réalité condamné à pleurer son amour entre les murs de son château, jusqu'à la fin de ses jours.



STRAHD VON ZAROVICH

ANGGA SATRIOHADI

Les origines de Strahd

Le comte Strahd von Zarovich est le grand ennemi du célèbre module d'aventure *I6 Ravenloft* pour les *Règles Avancées de Donjons & Dragons*, et sa non moins illustre suite *I10 Ravenloft II : The House on Gryphon Hill*. Dans les années qui ont suivi la parution de ces suppléments, Strahd et son monde ont été décortiqués au fil de romans, ainsi que par l'univers de campagne de Ravenloft. Strahd fut désigné parmi les pires scélérats de l'histoire de D&D dans le numéro 360 de Dragon Magazine.

VECNA

On présente Vecna sous de nombreux autres noms : Celui dont on Murmure le Nom, le Maître du Trône Araignée, le Roi Immortel, le Seigneur de la Tour Putréfiée et le Dieu Manchot. Ces titres ne sont qu'un échantillon des surnoms de cette divinité secrète, à l'ambition démesurée. On ne sait pas grand-chose de ses desseins actuels, mais cela n'empêche pas ses adorateurs de fomenter leurs propres complots.

Tactique de Vecna

Pour un être de puissance et d'intelligence divines, l'approche tactique de Vecna s'avère plutôt simpliste. Il se contente de recourir à ses pouvoirs à recharge aussi souvent que possible. En attendant, il se sert de *rayon de mort* et de *contact paralysant*. Il concentre ses attaques sur une cible pour la faire tomber à 0 point de vie et récupérer un point d'action par le biais d'*ambition de Vecna*. Il utilise *toile nécrotique* et *ban au royaume de l'effroi* pour isoler les adversaires les plus dangereux. Il garde au moins un point d'action en prévision d'une utilisation d'*action ésotérique*. Vecna est un combattant pragmatique qui prendra la fuite s'il sent que son existence est menacée. En revanche, s'il sait qu'il peut compter sur la désincarnation (cf. encart), il tiendra bon.

Connaissance de Vecna

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Religion.

DD 15 : Vecna est le seigneur des morts-vivants, le dieu des secrets et le protecteur des nécromants. Il a tenté à de nombreuses reprises de conquérir le monde.

DD 20 : parmi les rivaux de marque de Vecna, on compte Reine Corneille et Orcus. Les deux ont la mort parmi leurs attributions, mais chacun (y compris Vecna) a une vision bien personnelle de ce à quoi doit ressembler l'au-delà. Vecna estime notamment que les créatures doivent le servir aussi bien de leur vivant que dans la mort.

DD 25 : Vecna avait autrefois un puissant lieutenant du nom de Kas. Ce dernier était au départ son bras droit, mais il finit par le trahir pour devenir un dieu à sa place. Kas trancha la main de Vecna et le priva d'un œil, et bien que les deux aient survécu au combat, ils sont toujours en train de fomenter leur destruction réciproque.

DD 30 : la main et l'œil de Vecna sont de puissants artefacts nécromantiques. La main ne peut fonctionner que greffée à un poignet tranché. L'œil doit être placé dans une orbite vide d'humanoïde.

Contrairement à bien des divinités, Vecna n'a pas de domaine ou lieu de résidence fixe. Il parcourt les plans en quête de secrets. La plupart du temps, néanmoins, il vogue sur la Mer Astrale pour visiter les dominions de dieux morts.

DD 35 : la secte de Vecna mène constamment des recherches pour retrouver la *main* et l'*œil*. Elle est également à l'affût de l'*épée de Kas*, craignant que l'artefact ne serve à anéantir son seigneur. La secte connaît depuis peu un certain regain sous la bannière d'un meneur aussi charismatique qu'énigmatique, connu sous le nom de Mauthereign.

Vecna **Contrôleur solo (meneur) niveau 35**
Humanoïde immortel (mort-vivant) de taille M, dieu 235 000 px

Initiative +25 **Sens** Perception +34 ; vision dans le noir, vision lucide 20

Aura de Vecna (**guérison, nécrotique**) aura 10 ; toute créature vivante qui débute son tour de jeu dans l'aura subit 50 dégâts nécrotiques. Tout mort-vivant qui débute son tour de jeu dans l'aura regagne 50 points de vie.

Pv 1 580 ; **péril** 790 ; cf. aussi *désincarnation divine*

CA 49 ; **Vigueur** 49, **Réflexes** 47, **Volonté** 51

Immunités attaques de personnages de niveau inférieur à 20, maladie, illusion, maladie, poison ; **Résistances** nécrotique 20 ; **Vulnérabilités** radiant 20

Jets de sauvegarde +5 ; cf. aussi *résistance immortelle*

VD 8, vol 8 (stationnaire), téléportation 10

Points d'action 4 ; cf. aussi *action ésotérique* et *ambition de Vecna*

Contact paralysant (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique**
+39 contre Réflexes ; 3d6 + 14 dégâts nécrotiques, puis la cible est maîtrisée et affaiblie (sauvegarde annule les deux).

Ban au royaume de l'effroi (simple ; recharge ⚅ ⚄ ⚃) ✦ **psychique**
Distance 10 ; +39 contre Volonté ; 2d10 + 9 dégâts psychiques. La cible est bannie vers un demi-plan et disparaît. On ne peut pas la viser et elle ne peut entreprendre d'actions jusqu'au début de son tour de jeu suivant, moment auquel elle reparaît dans l'espace qu'elle occupait ou dans l'espace le plus proche choisi par Vecna si l'espace d'origine n'est plus libre. La cible effectue aussitôt une attaque de base de corps à corps au prix d'une action libre contre la créature la plus proche. Par ailleurs, elle considère ses alliés comme des ennemis pour ce qui est de porter des attaques d'opportunité ; quand un allié exécute une action censée provoquer une attaque d'opportunité, la cible lui en porte une (sauvegarde annule).

Rayon de mort (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique**
Distance 20 ; +39 contre Réflexes ; 2d8 + 15 dégâts nécrotiques, et la cible perd une récupération.

Toile nécrotique (simple ; recharge ⚅ ⚄ ⚃) ✦ **nécrotique, périmètre**
Explosion de zone 3 à 20 cases ou moins ; vise les créatures vivantes ; +39 contre Réflexes ; 2d6 + 12 dégâts nécrotiques, puis la cible est maîtrisée et subit 20 dégâts nécrotiques continus (sauvegarde annule les deux). L'explosion crée un périmètre de toiles qui dure jusqu'à la fin de la rencontre. Il est considéré comme un terrain difficile et une créature vivante qui y termine son déplacement est maîtrisée et subit 20 dégâts nécrotiques continus (sauvegarde annule les deux).

Désincarnation divine (quand Vecna est en péril pour la première fois ; rencontre)
Vecna se désincarne (cf. encart *Désincarnation*).

Action ésotérique (interruption immédiate, quand un allié situé dans sa ligne de mire dépense un point d'action ; à volonté)
Vecna dépense un point d'action et entreprend une action supplémentaire.

Résistance immortelle (quand Vecna subit un effet qu'une sauvegarde est en mesure d'annuler ; à volonté)
Vecna effectue un jet de sauvegarde. En cas de réussite, il n'est pas affecté par l'effet en question.

Ambition de Vecna (quand Vecna fait tomber une créature à 0 point de vie ou moins ; à volonté)
Vecna récupère un point d'action.

Alignement mauvais **Langues** toutes, télépathie 20

Compétences Arcanes +34, Bluff +31, Diplomatie +31, Exploration +34, Histoire +34, Intimidation +31, Intuition +34, Nature +34, Religion +34, Soins +34

For 25 (+24)	**Dex** 26 (+25)	**Sag** 34 (+29)
Con 28 (+26)	**Int** 34 (+29)	**Cha** 29 (+26)

Équipement robe

Aspect de Vecna	**Contrôleur d'élite niveau 25**
Humanoïde immortel (mort-vivant) de taille M	14 000 px

Initiative +18 **Sens** Perception +25 ; vision dans le noir, vision lucide 10

Aura de Vecna (**guérison, nécrotique**) aura 10 ; toute créature vivante qui débute son tour de jeu dans l'aura subit 10 dégâts nécrotiques. Tout mort-vivant qui débute son tour de jeu dans l'aura regagne 5 points de vie.

Pv 464 ; **péril** 232

CA 41 ; **Vigueur** 39 ; **Réflexes** 37 ; **Volonté** 40

Immunités maladie, poison ; **Résistances** nécrotique 15 ; **Vulnérabilités** radiant 10

Jets de sauvegarde +2

VD 6, téléportation 6

Points d'action 1 ; cf. aussi *ambition de Vecna*

Contact paralysant (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique**
+29 contre Réflexes ; 3d6 + 14 dégâts nécrotiques, puis la cible est maîtrisée et affaiblie (sauvegarde annule les deux).

Rayon de mort (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique**
Distance 10 ; +29 contre Réflexes ; 2d8 + 15 dégâts nécrotiques, et la cible perd une récupération.

Toile nécrotique (simple ; recharge ⚅ ⚅ ⚅) ✦ **nécrotique, périmètre**
Explosion de zone 3 à 20 cases ou moins ; vise les créatures vivantes ; +29 contre Réflexes ; 2d6 + 12 dégâts nécrotiques, puis la cible est immobilisée et subit 10 dégâts nécrotiques continus (sauvegarde annule les deux). L'explosion crée un périmètre de toiles qui dure jusqu'à la fin de la rencontre. Le périmètre est considéré comme un terrain difficile, et une créature vivante qui y termine son déplacement est maîtrisée et subit 10 dégâts nécrotiques continus (sauvegarde annule les deux).

Ambition de Vecna (quand l'aspect de Vecna fait tomber une créature à 0 point de vie ou moins ; à volonté)
L'aspect de Vecna récupère un point d'action.

Alignement mauvais **Langues** toutes

Compétences Arcanes +25, Bluff +23, Diplomatie +25, Exploration +25, Histoire +25, Intimidation +23, Intuition +25, Nature +25, Religion +25, Soins +25

For 19 (+16)	**Dex** 23 (+18)	**Sag** 26 (+20)
Con 24 (+19)	**Int** 27 (+20)	**Cha** 22 (+18)

Dame Osterneth est un autre serviteur puissant de Vecna. Elle œuvre pour son compte depuis les ombres. Osterneth est une superbe et charmante aristocrate versée dans les arts arcaniques. Un voile de mystère flotte au-dessus d'elle et certains la soupçonnent de cacher sa véritable nature.

Aspect de Vecna

Invoqué par le biais d'un rituel que les dévots de Vecna sont les seuls à connaître, l'aspect de Vecna écoute celui qui l'a appelé et manifeste la ruse et l'intelligence de Celui dont on Murmure le Nom. On dit que tout ce que voit et apprend l'aspect est perçu et assimilé par Vecna.

Tactique de l'aspect de Vecna

L'aspect de Vecna dispose de pouvoir proches de la divinité, même s'ils sont bien plus faibles. Il recourt à la même stratégie, sauf si son maître lui demande d'agir autrement.

Connaissance de l'aspect de Vecna

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Religion.

DD 25 : bien qu'il soit généralement invoqué pour aider à retrouver des bribes de savoir perdu, l'aspect de Vecna est aussi un combattant redoutable.

DD 30 : bien que Vecna n'ait aucun contrôle sur son aspect, il perçoit tout ce qu'il voit et prend connaissance de tout ce qu'il apprend durant son existence.

Désincarnation

Quand un dieu est en péril, son esprit quitte son corps et il est provisoirement incapable d'assumer une forme physique. La désincarnation dure au minimum quelques mois, mais peut s'étendre sur plusieurs années. Dans une telle période, la puissance de la divinité est diminuée, mais elle est loin d'être négligeable.

Si les PJ veulent véritablement tuer un dieu, ils devront remplir une ou plusieurs conditions spécifiques à l'entité. Il peut s'agir de détruire son temple le plus important ou de trouver un artefact capable de porter le coup de grâce. Si les conditions sont réunies, la divinité ne peut se désincarner et est en péril selon la règle normale. Voici quelques exemples de quêtes.

L'épée de Kas : l'*épée de Kas* (cf. page 38), arme ancestrale de l'ancien lieutenant de Vecna, doit être maniée par celui qui désire combattre ou tuer Vecna.

Le cœur de Vecna : il faut trouver et éliminer Osterneth, la Liche de Bronze, pour récupérer le cœur de Vecna dans sa cage thoracique et le détruire.

L'œil et la main de Vecna : il faut trouver et détruire la *main de Vecna* et l'*œil de Vecna*.

JULIE DILLON

Culte de Vecna

Les sectes de Vecna ne manquent pas. Leurs membres sont des arcanistes, des prêtres, des nobles et des érudits intéressés. Ces sectes sont particulièrement discrètes, les réunions ayant lieu au sein de bibliothèques secrètes et de laboratoires cachés.

Une nouvelle faction a récemment vu le jour. Les adorateurs en question pensent avoir de bonnes intentions et croient commettre le mal pour mettre en évidence la dépravation et la négligence dans lesquelles se vautrent tous les dieux en dehors de leur seigneur. La secte se cache, en attendant le jour où Vecna aura rassemblé assez de force pour s'emparer du pouvoir.

Le chef de la secte, un prêtre du nom de Mauthereign (cf. page 102) trouve des fidèles parmi les opprimés. Il les abreuve d'une doctrine pervertie dépeignant Vecna comme le grand protecteur du peuple.

La secte a commencé à rassembler les antiques artefacts de Vecna et a jusqu'ici pu en réunir cinq sur sept. Les seuls qui lui manquent encore sont la *main de Vecna* et l'*œil de Vecna*.

Adorateur mort-vivant de Vecna **Sbire niveau 21**
Humanoïde naturel (mort-vivant) de taille M 500 px

Initiative +17 **Sens** Perception +14
Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire ; cf. aussi *explosion funèbre*.
CA 35 ; **Vigueur** 35, **Réflexes** 34, **Volonté** 31
Immunités maladie, poison ; **Résistances** nécrotique 10
VD 8

(+) **Griffes** (simple ; à volonté)
+24 contre CA ; 7 dégâts, et la cible perd une récupération.

Explosion funèbre (quand l'adorateur tombe à 0 point de vie) ✦ **nécrotique**
Explosion de proximité 1 ; +23 contre Réflexes ; 10 dégâts nécrotiques. *Échec* : demi-dégâts.

Alignement chaotique mauvais **Langues** commun
For 27 (+18) **Dex** 25 (+17) **Sag** 18 (+14)
Con 23 (+16) **Int** 19 (+14) **Cha** 13 (+11)
Équipement robe

Connaissance des adorateurs morts-vivants de Vecna

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Religion.

DD 25 : certains adorateurs de Vecna se soumettent à des rites impies qui les transforment en morts-vivants. Ce sont les fidèles les plus dévoués de la divinité.

Énigme maîtresse de Vecna

Une énigme de Vecna est la carcasse d'un adorateur qui a provoqué le courroux de Vecna en divulguant des secrets ou en le décevant d'une manière ou d'une autre. Cette créature est détaillée dans l'aventure *H2 : Le Labyrinthe du Pic du Tonnerre*. L'énigme décrite ici en est une version plus puissante. Une énigme maîtresse de Vecna est tirée d'un serviteur puissant du dieu qui a violé l'un des commandements.

Sous forme normale, les énigmes de Vecna sont des humains chauves aux traits mal définis. Les énigmes portent généralement une simple toge et une dague. Quand elles sont en péril, elles subissent une horrible transformation. De longues griffes apparaissent et la peau s'écorche d'elle-même, révélant un visage déformé aux crocs acérés.

Énigme maîtresse de Vecna **Contrôleur niveau 22**
Humanoïde naturel (métamorphe) de taille M 4 150 px

Initiative +16 **Sens** Perception +19
Pv 203 ; **péril** 101 ; cf. aussi *rage d'écorchée* et *visage d'effroi*
CA 36 ; **Vigueur** 33, **Réflexes** 34, **Volonté** 35
VD 6

(+) **Dague** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+28 contre CA ; 4d4 + 5 dégâts.

Vol de souvenir (simple ; recharge ⚄ ⚅) ✦ **psychique**
Distance 5 ; +26 contre Volonté ; 3d10 + 3 dégâts psychiques, et la cible ne peut plus utiliser de pouvoirs d'attaque de rencontre, pouvoirs d'attaque quotidiens et pouvoirs utilitaires (sauvegarde annule). *Effet secondaire* : la cible est étourdie jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Trait électrisant (simple ; à volonté) ✦ **électricité**
Distance 10 ; +26 contre Réflexes ; 4d6 + 5 dégâts d'électricité, et la cible est hébétée (sauvegarde annule).

Visage d'effroi (quand l'énigme est en péril pour la première fois ; rencontre) ✦ **psychique, terreur**
Explosion de proximité 2 ; vise les ennemis ; +26 contre Volonté ; 3d8 + 5 dégâts psychiques, et la cible est poussée de 5 cases.

Rage d'écorchée
Dès lors que l'énigme maîtresse de Vecna est en péril, elle bénéficie de régénération 5 et ne peut plus utiliser de pouvoirs à l'exception d'*écorchage* jusqu'à la fin de la rencontre.

(+) **Écorchage** (simple, utilisable uniquement après *rage d'écorchée* ; à volonté)
+25 contre CA ; 4d8 + 5 dégâts.

Alignement mauvais **Langues** commun
Compétences Arcanes +22
For 18 (+15) **Dex** 20 (+16) **Sag** 17 (+14)
Con 19 (+15) **Int** 22 (+17) **Cha** 19 (+15)
Équipement robe, dague

Tactique de l'énigme maîtresse

Sous sa forme initiale, l'énigme recourt à *vol de souvenir* pour parasiter la mémoire de la cible et limiter son arsenal de pouvoirs.

Les énigmes ne se jettent pas dans la mêlée, préférant attaquer à distance pour fatiguer l'adversaire. Quand une énigme en péril révèle son *visage d'effroi*, les ennemis de Vecna qui sont témoins de l'abominable transformation reculent de dégoût, ce qui permet à l'énigme de leur bondir dessus.

Connaissance des énigmes maîtresses de Vecna

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Religion.

DD 20 : de nombreux temples de Vecna sont défendus par des mages en robe connus sous le nom d'énigmes de Vecna. Elles ont le pouvoir de terroriser leurs ennemis et de les faire reculer.

DD 25 : les énigmes de Vecna sont d'horribles monstres liés à une forme humaine. Au combat, elles sont capables de se transformer en véritables machines de guerre frénétiques.

Rencontres de groupe

Vecna et son aspect sont généralement encadrés de fidèles dévoués et de puissants morts-vivants.

Rencontre de niveau 24 (28 700 px)
- ✦ 1 aspect de Vecna (contrôleur d'élite de niveau 25)
- ✦ 2 énigmes maîtresses de Vecna (contrôleurs de niveau 22)
- ✦ 8 adorateurs morts-vivants de Vecna (sbires de niveau 21)

LE MANUSCRIT DE MAUTHEREIGN

Le Manuscrit de Mauthereign est un manifeste secret du culte de Vecna. On y retrouve la perception biaisée qu'a Mauthereign du passé de Vecna et les principes qui guident l'organisation. Ce qui suit est un extrait du parchemin.

Au début, il y avait le savoir, et Vecna était un modèle parmi les érudits. Disciple de la magie, c'était un professeur bienveillant qui partageait son temps et sa science avec ses élèves. Avec Kas, son apprenti, Vecna pourvoyait aux besoins du peuple comme des érudits. Et cependant, les gens en voulaient davantage encore. Ils réclamaient un meneur à grands cris, un visionnaire capable de les guider contre les tyrans et les dieux draconiens. Toujours humble, Vecna commença par refuser. Mais après un certain temps, il finit par comprendre la souffrance du peuple et ne put rester sans rien faire.

Vecna enseigna aux gens à se dresser contre la tyrannie. Il leur conseilla de manifester dans la paix, de protester sans violence pour montrer aux autorités du pays que l'on pouvait résister à leur oppression. Mais les tyrans réprimèrent ces marches en arrêtant et en torturant les fidèles, et en emprisonnant Vecna. Ceux qui soutenaient ce dernier furent rassemblés et exécutés à titre d'exemple. Leurs têtes furent empalées sur des pieux rouillés longeant les routes.

Les ennemis de Vecna voulurent lui extirper ses secrets ; ils cherchaient le nom de ses alliés. Ils le privèrent de nourriture et le séquestrèrent seul, dans une cellule crasseuse, mais la détermination de Vecna ne flancha pas. Jamais il ne perdit l'espoir que la justice, la raison et la compassion finissent par triompher. Toutefois, cette flamme commença à s'atténuer avec le temps. Alors, ces ennemis de la libre-pensée se tournèrent vers Kas, allié en qui Vecna avait le plus confiance, dans l'espoir d'apprendre les secrets de ce dernier ainsi que l'identité de ses alliés. Kas répondit volontiers aux questions des inquisiteurs. Il livra les secrets de Vecna à l'ennemi, trahissant notre seigneur et tous ses amis.

Vecna survécut onze années sans nourriture ni eau, puisant dans sa passion et sa lucidité pour survivre. Non, je ne mens pas ! Sa peau était tendue sur les os, cireuse et sans épaisseur. Quand sa détermination eut raison de la patience de ses bourreaux, ils lui tranchèrent la main et lui arrachèrent l'œil.

Mais rien que pour nous, Vecna a survécu ! Son âme était restée liée à son corps moribond, dans l'attente du salut. Mais les choses ne devaient pas aller ainsi. Quand la privation et la cruauté s'avérèrent définitivement vaines, ses tortionnaires décidèrent que son heure était venue.

Ils découpèrent Vecna membre par membre et dispersèrent les morceaux de par le monde. Nous ne tolérâmes pas cette infamie. À plusieurs reprises, nous avons voulu rassembler les parties, mais les puissances des ténèbres ont contrecarré nos tentatives, et ce ne fut que grâce à la plus pure des magies que nous triomphâmes finalement.

Vecna s'est relevé et a châtié les usurpateurs et les prétendants. Tous couinaient comme des lâches devant nous. Et pourtant, Vecna était encore plein de compassion pour les couards et les tyrans. Sous le règne de Vecna, les transgresseurs furent bannis et la paix s'imposa sur le pays. Hélas, elle ne devait pas durer.

Les ennemis de Vecna fomentèrent, mécontents de leur condition, aussi généreuse fût-elle. Il aurait pu les tuer ! Mais il ne le fit pas, préférant leur confier des terres où ils pourraient régner. Mais cela ne leur suffisait pas.

Rassemblés sous la même bannière, ces exilés se représentèrent sous les traits d'une meute sauvage. Ils piétinèrent le domaine idyllique de Vecna, massacrèrent la population et saccagèrent les terres. Ils acculèrent Vecna dans sa salle de méditation et bien qu'il les exhortât à entendre raison, à ouvrir les yeux pour constater les merveilles que son règne avait apportées au monde, ils l'écharpèrent avant de disperser les restes de son corps à travers les plans.

Les mécréants s'attribuèrent le mérite de sa réussite et ils se servirent de ses secrets pour accéder au statut divin dans le cadre d'une apothéose pervertie. Aujourd'hui, ces pourceaux immortels ont relancé leur règne d'oppression, écrasant l'esprit du peuple sous le talon de l'abomination et des fausses religions.

Mais nous n'avons pas oublié. Le temps des démonstrations de bienveillance est révolu. L'héritage de Vecna exige une véritable rébellion. Ces divinités ont massacré toutes les croyances qui nous sont chères. Elles ont banni notre seigneur et sali son nom. La seule manière de leur montrer la nature de leur mal consiste à commettre nos propres actes d'infamie. Ils verront alors leur propre bassesse, reflétée dans notre action.

Quand vous tuez un pauvre hère, c'est leur mal qui se manifeste. Quand vous mutilez un forgeron innocent, ce sont eux qui tiennent le couteau. Nous commettons ces actes pour mieux montrer sa bonté. Nous nous abaissons à cette vilenie pour prouver la décadence des dieux. Quand nous aurons réuni les parties manquantes de son corps, notre Vecna reviendra nous guider et son règne sera plein de compassion. Tous ces événements, tous ces actes ne sont que les éléments d'un projet grandiose et mystérieux qui ouvrira un avenir radieux d'unité et de paix. Ce n'est que par notre seigneur que ceci sera rendu possible et, bien que vous ne le compreniez peut-être pas encore, la lumière vous apparaîtra bientôt.

Nos âmes sont mortes et nous sommes vides. Lorsqu'il fut violenté par les usurpateurs, nous fûmes également brutalisés. Quand il fut trahi par Kas, la félonie nous toucha aussi directement. Sachez que chacun de nos gestes sert le bien à venir. Dans le monde de demain, tout ce que vous avez perdu vous sera rendu au centuple.

Archétypes

Les morts-vivants prennent toute une variété de formes. Les archétypes figurant ci-après permettent de transformer des êtres vivants en serviteurs de morts-vivants, mais aussi d'adapter des morts-vivants existants en créatures beaucoup plus horribles et puissantes à la fois.

Ascète de Vecna

Ne portant qu'un simple linceul, l'ascète de Vecna est un véritable fidèle du Roi Immortel et passe son existence à contempler les secrets du Dieu Manchot. Toutefois, il lui arrive d'interrompre sa méditation et de parcourir le monde pour recueillir des connaissances ésotériques. L'ascète de Vecna est tellement obnubilé par l'acquisition de savoir qu'il est prêt à se battre et à tuer pour obtenir ne fût-ce qu'une bribe d'information. Par ailleurs, ces créatures se sacrifient volontiers en échange de connaissances qui finiront entre les mains de leur maître.

Vous pouvez appliquer l'archétype « ascète de Vecna » à n'importe quel humanoïde ou créature magique totalement dédié à Vecna. Cet archétype fonctionne mieux avec les classes qui s'accompagnent d'une Intelligence et d'une Sagesse élevées, comme magicien et prêtre.

Prérequis : créature magique ou humanoïde, niveau 11

Ascète de Vecna — **Artilleur d'élite**
Créature magique ou humanoïde — px d'élite

Défenses Vigueur +2, Volonté +4
Jets de sauvegarde +2
Points d'action 1
Points de vie +6 par niveau + valeur de Constitution

Pouvoirs

Pourriture rampante (simple ; recharge ⚄ ⚅) ✦ **nécrotique**
Explosion de zone 2 à 10 cases ou moins ; niveau de l'ascète de Vecna + 3 contre Vigueur ; 3d6 + modificateur d'Intelligence ou de Sagesse (le plus élevé des deux) dégâts nécrotiques, et 5 dégâts nécrotiques continus (sauvegarde annule). *Premier jet de sauvegarde raté :* l'ascète de Vecna effectue une attaque qui vise une créature adjacente à celle qui a raté son jet de sauvegarde ; niveau de l'ascète de Vecna + 3 contre Vigueur ; 3d6 + modificateur d'Intelligence ou de Sagesse (le plus élevé des deux) dégâts nécrotiques.

Maître érudit (mineure ; rencontre)
Recharge *pourriture rampante* ou un pouvoir de rencontre.

Ruse du maître (mineure ; quotidien)
L'ascète de Vecna regagne un point d'action.

Esclave vampirique

Les vampiriens font de bons serviteurs, mais les vampires ont parfois besoin de sous-fifres un peu plus coriaces et subtils. En nourrissant le sujet de sang pendant quelque temps, un vampire peut en faire un serviteur fort et obéissant à la fois.

Vous pouvez appliquer l'archétype « esclave vampirique » à n'importe quel humanoïde vivant pour simuler une créature au service d'un seigneur vampire.

Prérequis : humanoïde vivant

Esclave vampirique — **Brute d'élite**
(métamorphe, mort-vivant) — px d'élite

Défenses CA +2 ; Réflexes +2, Vigueur +2, Volonté -2
Immunités maladie, poison
Résistances nécrotique 5 au niveau 1, nécrotique 10 au niveau 11, nécrotique 15 au niveau 21
Vulnérabilité radiant 5 au niveau 1, radiant 10 au niveau 11, radiant 15 au niveau 21
Jets de sauvegarde +2
Points d'action 1
Points de vie +10 par niveau + valeur de Constitution

Absorption de sang (simple ; se recharge quand une créature adjacente tombe en péril) ✦ **guérison**
Avantage de combat nécessaire contre la cible ; niveau de l'esclave vampirique + 2 contre Vigueur ; 1d12 + modificateur de Charisme dégâts, et la cible est affaiblie (sauvegarde annule). Par ailleurs, l'esclave vampirique regagne des points de vie égaux au quart de ses points de vie maximums. Augmentation des dégâts à 2d12 + modificateur de Charisme au niveau 11.

Lien télépathique
Le maître peut s'entretenir avec son esclave vampirique comme s'ils avaient tous les deux télépathie 20.

Forme de loup (simple ; quotidien) ✦ **métamorphose**
L'esclave vampirique prend la forme d'un loup noir de taille M, gagnant alors une VD 8 et le pouvoir *morsure féroce*, décrit ci-dessous.

Forme de loup

Morsure sauvage (simple ; à volonté)
Niveau de l'esclave vampirique + 4 contre CA ; 1d10 + modificateur de Force dégâts, et la cible se retrouve à terre. Augmentation des dégâts à 2d10 + modificateur de Force au niveau 11.

Esprit de l'ombre

Dans les régions désolées de Gisombre et dans certaines parties du monde où s'écoule le plan de l'Ombre, la mort ne sonne pas toujours la fin de l'existence d'une créature. Quand un être meurt en l'un de ces lieux, son âme y est piégée et fait de lui un esprit de l'ombre.

Vous pouvez appliquer l'archétype « esprit de l'ombre » à n'importe quel humanoïde, bête ou créature magique vivant.

Prérequis : bête vivante, créature magique vivante ou humanoïde vivant

Esprit de l'ombre — **Chasseur d'élite**
(mort-vivant) — px d'élite

Initiative +2
Défenses CA +2 ; Réflexes +4, Volonté +2
Immunités maladie, poison
Résistances nécrotique 5 au niveau 1, nécrotique 10 au niveau 11, nécrotique 15 au niveau 21, immatériel
Vulnérabilité radiant 5 au niveau 1, radiant 10 au niveau 11, radiant 15 au niveau 21
Jets de sauvegarde +2
Points d'action 1
VD vol 8 (stationnaire)
Points de vie +6 par niveau + valeur de Constitution

Étreinte de l'ombre (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique**
Niveau de l'esprit de l'ombre + 2 contre Réflexes ; 1d10 + modificateur de Charisme dégâts nécrotiques, puis la cible est affaiblie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de l'esprit de l'ombre et aveuglée (sauvegarde annule).

Passage dans les ombres (mouvement ; recharge ⚄ ⚅) ✦ **téléportation**
L'esprit de l'ombre se téléporte jusqu'à 3 cases. L'espace d'origine et l'espace de destination doivent se situer dans une zone d'obscurité ou faiblement éclairée.

Compétences Discrétion +4

Esprit possesseur

Certains esprits sont en mesure de posséder et de contrôler des créatures vivantes. Ils se cachent ainsi parmi les vivants, en singeant les gestes de leur hôte. Sous ce déguisement, l'esprit œuvre à des fins maléfiques.

Vous pouvez appliquer l'archétype « esprit possesseur » à n'importe quelle créature vivante pour simuler un sujet dont le corps est occupé par un esprit mort-vivant.

Prérequis : créature vivante, niveau 11, Charisme 13

Esprit possesseur (mort-vivant)	**Contrôleur d'élite** px d'élite

Défenses Volonté +4
Résistances nécrotique 10 au niveau 11, nécrotique 15 au niveau 21
Vulnérabilité radiant 10 au niveau 11, radiant 15 au niveau 21
Jets de sauvegarde +2
Points d'action 1
Points de vie +8 par niveau + valeur de Constitution

Assaut psychique (mineure 1/round ; à volonté) ✦ **psychique**
Explosion de proximité 10 ; vise une créature ; niveau de l'esprit possesseur + 2 contre Volonté ; 1d6 + modificateur de Charisme dégâts psychiques, et la cible est hébétée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de l'esprit possesseur.

Barrage spirituel (simple ; recharge ⚄ ⚅) ✦ **psychique**
Explosion de proximité 2 ; vise les ennemis ; niveau de l'esprit possesseur + 3 contre Vigueur ; 2d6 + modificateur de Charisme dégâts, et la cible se retrouve à terre.

Transfert spirituel (quand l'esprit possesseur tombe à 0 point de vie) ✦ **charme, psychique**
Explosion de proximité 3 ; vise une créature ; niveau de l'esprit possesseur + 3 contre Volonté ; 3d6 + modificateur de Charisme dégâts psychiques, puis la cible est dominée et subit 20 dégâts psychiques continus (sauvegarde annule les deux ; cf. ci-dessous). Si la cible de l'attaque tombe à 0 point de vie ou moins en raison de l'attaque ou des dégâts continus, elle dépense une récupération pour regagner la moitié de ses points de vie maximums. La cible est dominée (pas de sauvegarde) par l'esprit et gagne toutes les caractéristiques de l'archétype esprit possesseur. Par ailleurs, tous les pouvoirs associés à l'archétype sont rechargés. *Jet de sauvegarde réussi :* l'esprit possesseur est détruit. *Échec :* demi-dégâts, pas de dégâts psychiques continus, et la cible n'est pas dominée. Par ailleurs, l'esprit possesseur est détruit. *Réussite ou échec :* l'hôte se retrouve à terre et est inconscient à 1 point de vie jusqu'à ce qu'il prenne un repos court.

Gardien des morts

Les gardiens des morts prennent toute une variété de formes, mais chacun est soumis à une malédiction ou un serment qui l'oblige à protéger une tombe, un trésor ou un ultime lieu de repos des aventuriers et pillards.

Vous pouvez appliquer l'archétype « gardien des morts » à n'importe quelle créature. Si vous modifiez un PNJ, cet archétype fonctionne mieux avec les classes de guerrier, maître de guerre et paladin.

Prérequis : niveau 11

Gardien des morts	**Soldat d'élite** px d'élite

Défenses CA +2 ; Vigueur +2, Volonté +2
Jets de sauvegarde +2
Points d'action 1
Points de vie +8 par niveau + valeur de Constitution

Marque de mort (mineure ; à volonté) ✦ **nécrotique**
Explosion de proximité 5 ; vise une créature ; la cible est marquée (sauvegarde annule). Si une créature marquée par ce pouvoir effectue une attaque qui ne vise pas le gardien des morts, elle subit 10 dégâts nécrotiques continus (sauvegarde annule). Le gardien des morts ne peut ainsi marquer qu'une seule créature à la fois.

Œil inhumant (simple ; recharge ⚄ ⚅) ✦ **psychique, regard**
Explosion de proximité 5 ; vise une créature marquée par la *marque de mort* du gardien des morts ; niveau du gardien des morts + 2 contre Volonté ; 2d6 + modificateur de Charisme dégâts psychiques, puis la cible est immobilisée et subit 10 dégâts psychiques continus (sauvegarde annule les deux).

Malédiction du sacrilège (simple ; rencontre) ✦ **périmètre, psychique**
Explosion de zone 3 à 20 cases ou moins ; vise les ennemis ; niveau du gardien des morts + 2 contre Volonté ; 3d8 + modificateur de Charisme dégâts psychiques, et la cible est marquée. Par ailleurs, l'explosion crée un périmètre de terrain maudit qui dure jusqu'à la fin de la rencontre. Une créature marquée par le gardien des morts qui débute son tour de jeu dans le périmètre subit 10 dégâts psychiques. Le gardien des morts peut déplacer le périmètre jusqu'à 3 cases au prix d'une action de mouvement.

Morfaleux

Les créatures morfaleuses ont une insatiable soif de mort qui les pousse à dévorer leurs proies physiquement ou psychiquement. Le pouvoir de ce monstre croît avec chaque créature qu'il parvient à tuer. L'archétype augmente la résistance et la férocité de l'intéressé. Beaucoup le considèrent cependant comme une malédiction, car ceux qui le possèdent cèdent régulièrement à une rage frénétique.

Vous pouvez appliquer l'archétype « morfaleux » à n'importe quel mort-vivant. Cet archétype fonctionne mieux avec une créature jouant un rôle de brute ou de soldat.

Prérequis : mort-vivant

Morfaleux (mort-vivant)	**Brute d'élite** px d'élite

Défenses CA +2 ; Vigueur +2, Volonté +2
Jets de sauvegarde +2
Points d'action 1
Points de vie +10 par niveau + valeur de Constitution
Dévoreur (réaction immédiate, quand une créature adjacente tombe à 0 point de vie ou moins ; se recharge quand le mort-vivant est en péril pour la première fois) ✦ **guérison**
La créature en question est tuée, et le morfaleux regagne des points de vie égaux au quart de ses points de vie maximums, ou bénéficie d'un +2 à n'importe quelle défense jusqu'à la fin de la rencontre ; cf. aussi *guérison accélérée*.
Férocité du péril (quand le morfaleux est en péril)
Le morfaleux bénéficie d'un +2 aux jets de dégâts.
Augmentation du bonus à +4 au niveau 11, et à +6 au niveau 21.
Guérison accélérée
À chaque fois que le morfaleux regagne des points de vie, il en récupère 10 de plus. Augmentation de ces points de vie supplémentaires à 20 au niveau 11, et à 30 au niveau 21.

Nuée métamorphe

Scarabées, cafards et scorpions ; voici quelques-unes des vermines qui occupent les entrailles des créatures accompagnées de cet archétype. Qu'elle soit victime d'une infestation de scarabées ou la cible du vil rituel d'un mort-vivant larveux, une créature assortie de cet archétype gagne les avantages des vermines, parmi lesquels une nouvelle forme, une mobilité supérieure et une morsure empoisonnée.

Vous pouvez appliquer l'archétype « nuée métamorphe » à n'importe quelle créature. Celles qui tirent parti d'une mobilité accrue sont les candidates idéales à cet archétype.

Prérequis : aucun

Nuée métamorphe (nuée)	**Franc-tireur d'élite** px d'élite

Défenses Vigueur +2, Réflexes +4
Résistances demi-dégâts contre les attaques de corps à corps et à distance
Vulnérabilité 5 contre les attaques de proximité et de zone au niveau 1, 10 contre les attaques de proximité et de zone au niveau 11, 15 contre les attaques de proximité et de zone au niveau 21
Jets de sauvegarde +2
Points d'action 1
Points de vie +6 par niveau + valeur de Constitution
Attaque de nuée aura 1 ; au prix d'une action libre, la nuée métamorphe porte une attaque de *morsure empoisonnée* contre tout ennemi qui débute son tour de jeu dans l'aura.
⨺ **Morsure empoisonnée** (simple ; à volonté) ✦ **poison**
Niveau de la nuée métamorphe + 2 contre Vigueur ; 1d8 + modificateur de Constitution dégâts de poison.
Augmentation à 2d8 + modificateur de Constitution au niveau 21.
Nuée adroite
En modifiant sa forme, la nuée métamorphe peut se faufiler à travers de minuscules ouvertures comme si elle était de taille TP (cf. *Se faufiler*, *MdJ* 292).

Rejeton de Kyuss

Le rejeton de Kyuss apparaît lorsque l'infection d'une espèce bien particulière de vers fouisseurs nécrotiques tue son hôte et le transforme en mort-vivant monstrueux.

Semblables aux morts-vivants larveux, les rejetons de Kyuss sont le fruit des premières expériences du Maître des Ossuaires en matière de création de créatures larveuses et véreuses. Ces zombies n'ont généralement pas la subtilité et la puissance de morts-vivants larveux, mais la force et la virulence de leurs attaques en font des adversaires pas moins redoutables.

Vous pouvez appliquer l'archétype « rejeton de Kyuss » à n'importe quel humanoïde, bête ou créature magique. Bien que l'archétype s'applique le plus souvent à des créatures vivantes, ce n'est en rien un prérequis. L'infection peut frapper n'importe quelle sorte de créature, mais elle s'attaque généralement aux sujets forts capables de propager au mieux le mal.

Prérequis : niveau 11, et bête, créature magique ou humanoïde

Rejeton de Kyuss (mort-vivant)	**Soldat d'élite** px d'élite

Défenses CA +2 ; Vigueur +2, Volonté +2
Immunités maladie, poison
Résistances nécrotique 5 au niveau 1, nécrotique 10 au niveau 11, nécrotique 15 au niveau 21
Jets de sauvegarde +2
Points d'action 1
Points de vie +8 par niveau + valeur de Constitution
Régénération 10 (si le rejeton de Kyuss subit des dégâts radiants, sa régénération ne fonctionne pas jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant).
Peur des vers (terreur) aura 3 ; toute créature vivante qui débute son tour de jeu dans l'aura subit un -2 aux jets d'attaque contre les rejetons de Kyuss, les morts-vivants larveux, les prétoriens vermiformes et Kyuss.
⨺ **Contact de Kyuss** (simple ; recharge ⚄ ⚅) ✦ **maladie, nécrotique**
Niveau du rejeton de Kyuss + 3 contre Vigueur ; 2d6 + modificateur de Constitution dégâts, et 10 dégâts nécrotiques continus (sauvegarde annule). *Premier jet de sauvegarde raté :* la cible attrape la véreuse de Kyuss (cf. ci-dessous).

Véreuse de Kyuss	Maladie niveau 11+
Transmise par le contact contagieux d'un rejeton de Kyuss, la maladie fait de sa victime un vilain mort-vivant larvesque.	**Endurance :** stabilisation (DD 10 + deux tiers du niveau du rejeton de Kyuss), amélioration (DD 15 + deux tiers du niveau du rejeton de Kyuss)

Le malade est guéri.

◀ **Effet initial :** le malade ne regagne que la moitié des points de vie normaux découlant d'effets de guérison.

▶ **Dernier stade :** le malade ne regagne que la moitié des points de vie normaux découlant d'effets de guérison. Par ailleurs, chaque fois qu'il rate son jet d'amélioration, il subit 5 dégâts nécrotiques qui ne peuvent être soignés tant qu'il n'est pas guéri. S'il meurt, il se transforme aussitôt en rejeton de Kyuss de son niveau.

Sépulcralisé

Qu'elle soit née sous une mauvaise étoile ou ait trop souvent été touchée par les mains de morts-vivants, cette créature a été souillée par la tombe. Elle a le teint cireux, les dents déchaussées, les yeux embués et de longs ongles jaunes, tels autant de signes de son lien avec les morts.

Vous pouvez appliquer l'archétype « sépulcralisé » à n'importe quelle créature vivante pour simuler un lien avec la mort et les morts-vivants.

Prérequis : créature vivante

Sépulcralisé	**Brute d'élite** px d'élite

Défenses CA +2 ; Vigueur +2, Réflexes +2
Résistances nécrotique 5 au niveau 1, nécrotique 10 au niveau 11, nécrotique 15 au niveau 21
Jets de sauvegarde +2
Points d'action 1
Points de vie +10 par niveau + valeur de Constitution

Griffes nécrotiques (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique**
Effectue deux attaques contre la même cible : niveau du sépulcralisé + 5 contre CA chacune ; 1d10 + modificateur de Force dégâts chacune. Si les deux attaques touchent, la cible subit 5 dégâts nécrotiques continus (sauvegarde annule).

Souffle de la mort (mineure ; rencontre) ✦ **nécrotique**
Explosion de proximité 5 ; niveau du sépulcralisé + 2 contre Vigueur ; 1d8 + modificateur de Constitution dégâts nécrotiques, et la cible est immobilisée (sauvegarde annule). Augmentation des dégâts à 2d8 + modificateur de Constitution au niveau 11, et à 3d8 + modificateur de Constitution au niveau 21.

Pouvoir de la tombe
Les attaques du bénéficiaire de l'archétype infligent 1d8 dégâts nécrotiques supplémentaires et s'accompagnent du mot-clé nécrotique. Augmentation de ces dégâts supplémentaires à 2d8 au niveau 21.

Tueur implacable

Les tueurs implacables découlent de créatures si perverties et cinglées qu'elles ne parviennent même plus à étancher leur soif de tuer. Ces individus tirent leur épanouissement de la violence et massacrent les êtres vivants à tour de bras.

Vous pouvez appliquer l'archétype « tueur implacable » à n'importe quelle créature vivante pour simuler ses pulsions de meurtre.

Prérequis : aucun

Tueur implacable	**Soldat d'élite** px d'élite

Défenses CA +2 ; Vigueur +2, Volonté +2
Jets de sauvegarde +2
Points d'action 1
Points de vie +10 par niveau + valeur de Constitution

Marque de la mort (simple ; recharge ⚄ ⚅) ✦ **terreur**
Explosion de proximité 5 ; vise une créature ; la cible est marquée et confère un avantage de combat au tueur implacable (sauvegarde annule).

Délivrance de la mort (quand le tueur tombe à 0 point de vie ou moins) ✦ **nécrotique**
Explosion de proximité 3 ; niveau du tueur implacable + 2 contre Vigueur ; 2d6 + modificateur de Constitution dégâts nécrotiques, et la cible se retrouve à terre.
Augmentation à 3d6 + modificateur de Constitution au niveau 11, et à 5d6 + modificateur de Constitution au niveau 21.

Avantage de combat
Le tueur implacable inflige 2d6 dégâts supplémentaires quand il touche une créature contre laquelle il jouit d'un avantage de combat. Augmentation de ces dégâts supplémentaires à 3d6 au niveau 21.

Zombie contagieux

Quand une épidémie très virulente balaye une région, il arrive que des victimes s'animent spontanément. Ces créatures deviennent alors les agents de l'épidémie et propagent la maladie au moyen de leur morsure contagieuse.

Vous pouvez appliquer l'archétype « zombie contagieux » à n'importe quel zombie. Cet archétype incarne un type de zombie spécialisé qui propage une maladie.

Prérequis : zombie

Zombie contagieux (mort-vivant)	**Brute d'élite** px d'élite

Initiative -2
Défenses CA +2 ; Vigueur +4
Immunités maladie, poison
Résistances nécrotique 5 au niveau 1, nécrotique 10 au niveau 11, nécrotique 15 au niveau 21
Vulnérabilité radiant 5 au niveau 1, radiant 10 au niveau 11, radiant 15 au niveau 21, 20 contre les coups critiques
Jets de sauvegarde +2
Points d'action 1
Points de vie +12 par niveau + valeur de Constitution

Morsure contagieuse (simple ; à volonté) ✦ **maladie**
Niveau du zombie + 2 contre CA ; 2d8 + modificateur de Force dégâts, et la cible attrape la peste du zombie (cf. ci-dessous)..

Soif de mort (quand un ennemi adjacent tombe à 0 point de vie ou moins) ✦ **guérison**
Le zombie contagieux est hébété et ne peut effectuer que des attaques de coup de grâce contre l'ennemi en question jusqu'à ce que dernier soit tué ou que le zombie soit attaqué. Chaque fois que le zombie touche l'ennemi en question avec un coup de grâce, il regagne 10 points de vie.

Attaquant inintelligent
Un zombie contagieux ne peut utiliser d'attaques accompagnées du mot-clé arme.

Peste zombie	**Maladie niveau 1+**
Cette maladie est transmise par la morsure du zombie contagieux. Lorsqu'une victime est tuée par cette peste, la créature se relève sous la forme d'un zombie contagieux	**Attaque :** cf. archétype du zombie contagieux, page 219 **Endurance :** stabilisation (DD 10 + la moitié du niveau du zombie contagieux), amélioration (DD 15 + la moitié du niveau du zombie contagieux)

Le malade est guéri.

◀ **Effet initial :** le malade ne regagne que la moitié des points de vie normaux découlant d'effets de guérison.

◀▶ Le malade ne regagne que la moitié des points de vie normaux découlant d'effets de guérison. De plus, chaque fois qu'il rate son jet d'amélioration, il subit 5 dégâts nécrotiques (10 au niveau parangonique, 15 au niveau épique) qui ne peuvent être soignés tant qu'il n'est pas guéri.

▶ **Dernier stade :** la créature affectée meurt et se relève immédiatement sous la forme d'un zombie contagieux d'un niveau égal à celui qu'elle avait avant sa mort.

Pouvoirs alternatifs

Les pouvoirs attribués aux morts-vivants décrits dans le *Bestiaire Fantastique* sont typiques de ces créatures, mais il en existe assurément d'autres. Cette section présente des pouvoirs différents qui peuvent en remplacer d'autres pour faire de vos morts-vivants des adversaires encore plus surprenants.

Pouvoir d'âme-en-peine

Les âmes-en-peine sont des esprits haineux qui ont soif des âmes des vivants. Beaucoup créent des rejetons lorsqu'ils terrassent des humanoïdes. Toutefois, certaines préfèrent absorber l'âme de leur victime et ainsi profiter de leur vigueur.

Pointe spirituelle

Au lieu de *rejeton âme-en-peine*, le monstre peut prendre ce pouvoir.

Pointe spirituelle (libre, quand l'âme-en-peine fait tomber une créature à 0 point de vie ou moins ; à volonté) ✦ **guérison**
L'âme-en-peine peut dépenser une récupération pour regagner des points de vie égaux au quart de ses points de vie maximums.

Pouvoir de bodak

Les bodaks sont des tueurs impitoyables qui ont pour seul but de massacrer des créatures vivantes. Les ténébreux les créent généralement pour en faire des assassins. Le regard d'un bodak tue ou absorbe l'énergie vitale d'une proie touchée peu avant. Si son pouvoir ne parvient pas à la terrasser, il peut toutefois lui instiller des visions troublantes de sa propre mort.

Regard débilitant

Un bodak peut avoir ce pouvoir à la place de *regard atroce*.

Regard débilitant (**regard**) aura 2 ; tout ennemi qui débute son tour de jeu dans l'aura subit un -2 en Vigueur.

Pouvoir de chevalier de la mort

Les chevaliers de la mort sont des combattants qui trouvent le moyen de se jouer de leur mortalité. Ils portent une épée spirituelle qui sape les forces de leurs ennemis. Le pouvoir suivant convient tout particulièrement au chevalier de la mort qui cherche davantage à vaincre ses ennemis en combat personnel qu'à prendre la tête d'unités entières.

Présence affolante

Un chevalier de la mort peut prendre ce pouvoir à la place de *maréchal des morts-vivants*.

Présence affolante (**terreur**) aura 1 ; tout ennemis pris dans l'aura subit un -2 aux jets d'attaque.

Pouvoir d'esquilleux

Les esquilleux sont de violents morts-vivants produits par de sombres puissances dans le but de traquer les adversaires de leurs créateurs. Le rituel de création d'un tel monstre est un secret jalousement gardé par les quelques lanceurs qui le connaissent. Certains esquilleux usent de vagues d'énergie nécrotique pour soigner leurs alliés morts-vivants, mais d'autres ont le pouvoir de générer des pointes d'os qui s'enfoncent dans la chair de leurs victimes. Ces monstres sont conçus dans le but d'estropier leurs ennemis plutôt que de soigner leurs alliés.

Projection d'os

Ce pouvoir remplace l'*impulsion nécrotique* de l'esquilleux.

Projection d'os (quand l'esquilleux est en péril pour la première fois ; rencontre) ✦ **nécrotique**
Explosion de proximité 5 ; vise les ennemis ; niveau de l'esquilleux + 2 contre Réflexes ; 2d6 + 4 dégâts nécrotiques, et 5 dégâts nécrotiques continus (sauvegarde annule).

Pouvoir de fantôme

Les fantômes sont des esprits désespérés condamnés à se perdre dans leurs plus grands regrets ou qui cherchent à corriger d'irréparables erreurs. Certains meurent jeunes, victimes de tragédies terribles qui leur coûtent la vie. Les plus puissants fantômes ont une présence psychique palpable capable de briser l'esprit de ceux qu'ils touchent.

Contact aliénant

Un fantôme peut avoir ce pouvoir à la place de *contact de l'esprit*.

Contact aliénant (simple ; à volonté) ✦ **psychique**
Niveau du fantôme + 3 contre Réflexes ; 1d8 + modificateur de Charisme dégâts psychiques, et le fantôme est invisible aux yeux de la cible (sauvegarde annule).

Pouvoir de goule

Une goule ne peut assouvir sa faim qu'en dévorant de la viande d'humanoïde. Dès lors qu'elle attrape une cible, elle l'immobilise et la mange. Certaines préfèrent cependant affaiblir leur proie afin que cette dernière se montre moins coriace.

Griffes affaiblissantes

La goule peut échanger son attaque de *griffes* classique contre celle-ci.

Griffes affaiblissantes (simple ; à volonté)
Niveau de la goule + 5 contre CA ; 1d6 + modificateur de Force dégâts, et la cible est affaiblie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de la goule.

Pouvoirs de liche

La plupart des morts-vivants sont animés spontanément ou au travers de rituels impies. Cependant, quelques mortels deviennent morts-vivants de leur plein gré et y voient là une forme d'immortalité. Cette transformation offre normalement aux liches une formidable résistance, mais certaines y préfèrent un pouvoir de téléportation. Quelques-unes privilégient même un pouvoir leur permettant d'affaiblir considérablement leur adversaire.

Éclipse de la liche

Une liche peut prendre ce pouvoir à la place de *second souffle*.

Éclipse de la liche (mouvement ; recharge ⁙ ⁝⁝) ✦ **téléportation**
La liche se téléporte jusqu'à 8 cases et recharge un pouvoir de rencontre ou de recharge (ce qui inclut *éclipse de la liche*).

Pique spirituelle

Une liche créée à partir de l'archétype du *Guide du Maître* peut avoir ce pouvoir à la place de *maître des sorts*.

Pique spirituelle (simple ; recharge ⁝⁝) ✦ **psychique**
Distance 5 ; niveau de la liche + 2 contre Volonté ; la cible perd un pouvoir de rencontre déterminé aléatoirement. Si elle n'en a déjà plus, elle subit au lieu de cela 1d12 + modificateur d'Intelligence dégâts psychiques.

Pouvoirs de momie

Les momies sont des gardiens qui veillent sur des tombeaux, des temples et autres lieux sacrés. De puissants membres de cultes et d'organisations secrètes sont à l'origine de leur création. La plupart sont des serviteurs dénués de conscience, mais quelques-unes sont intelligentes. Toutes les momies dégagent de l'énergie négative qui affecte les créatures proches, mais la forme que prend cette aura est variable. Certaines momies frappent leurs adversaires proches de désespoir, alors que d'autres leur transmettent une maladie sans même les toucher. De plus, la plupart affligent les intrus de véritables malédictions, dont la gravité et les effets varient eux aussi.

Pourriture des tombes

L'aura de *désespoir* d'une momie peut être remplacée par ce pouvoir.

Pourriture des tombes (**nécrotique**) aura 5 ; tout ennemi qui débute son tour de jeu dans l'aura subit 10 dégâts nécrotiques.

Parole maudite

Une momie peut échanger *malédiction de la momie* contre ce pouvoir.

Parole maudite (simple ; recharge ⁝⁝) ✦ **maladie**
Distance 10 ; niveau de la momie + 2 contre Volonté ; la cible attrape la putréfaction de momie (*GdM* 49) d'un niveau égal à celui de la momie - 2.

Pouvoir de nécrophage

Le nécrophage est une créature haineuse qui cherche à combler le vide laissé par son âme perdue au moyen de massacres et de carnages. Plus intelligents que la plupart des morts-vivants, les nécrophages abordent les combats avec prudence, tendant de véritables embuscades en faisant preuve de tactique. Beaucoup aspirent l'énergie vitale de leurs adversaires. Toutefois, certains aiment tant la violence qu'ils préfèrent affaiblir leur victime plutôt que de saper leurs forces.

Attaque anémiante

Le nécrophage qui a une attaque provoquant la perte d'une récupération peut prendre ce pouvoir à la place.

Attaque anémiante
Au lieu de perdre une récupération, la cible est affaiblie jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Pouvoirs de spectre

Les spectres sont des esprits dépravés et dépourvus d'humanité. Ils détestent les êtres vivants et cherchent à ôter la vie aux humanoïdes dont ils croisent le chemin. Vivant dans les lieux livrés au mal et aux ténèbres, beaucoup dégagent une aura de froid qui glace les os. Les spectres découlant de mortels corrompus par la folie produisent souvent une aura qui manifeste l'état fragmenté de leur esprit.

Folie spectrale

Un spectre peut avoir ce pouvoir à la place de *frissons spectraux*.

Folie spectrale aura 1 ; tout ennemi qui débute son tour de jeu dans l'aura est hébété jusqu'à la fin de son tour de jeu.

Démence spectrale

Ce pouvoir, conçu pour le spectre du néant, remplace *froid spectral*.

Démence spectrale (**psychique**) aura 1 ; tout ennemi qui débute son tour de jeu dans l'aura subit 10 dégâts psychiques et est hébété jusqu'à la fin de son tour de jeu.

DÉGÂTS

Pour ce qui est des pouvoirs d'archétype et des pouvoirs alternatifs, les bonus à l'attaque tombent dans une fourchette assez large. Les jets de dégâts des pouvoirs semblent varier davantage et ont sans doute besoin d'être peaufinés. Les chiffres des dégâts s'appuient sur le bon sens, mais aussi sur un calcul purement mathématique. Les chiffres proposés pour ces pouvoirs alternatifs fonctionnent à merveille quand on les applique à la forme de base de la créature. Par exemple, le pouvoir alternatif de goule peut être appliqué à la goule du *Bestiaire Fantastique*. Si vous souhaitez l'appliquer à la goule abyssale, qui a onze niveaux de plus, il vous faudra certainement augmenter les dégâts. Les dégâts de certains archétypes s'ajustent automatiquement au niveau du monstre, mais ne négligez pas le résultat. Vous pouvez d'ailleurs comparer les dégâts d'une créature accompagnée d'un archétype aux chiffres proposés page 185 du *Guide du Maître*.

Pouvoirs de vampire

Les vampires sont des morts-vivants décadents qui rêvent de régner sur les mortels. Sombres et dépravés, ils considèrent les mortels comme des pions et des jouets au mieux, et comme de la nourriture au pire. La plupart des vampires créent des esclaves en pliant des mortels fragiles à leur volonté dont ils se servent ensuite comme serviteurs et soldats. Toutefois, certains vampires dominent des mortels et profitent ensuite de cette influence pour semer le chaos parmi eux. Ces vampires sont des bourreaux, des intrigants et de véritables séditieux.

Regard de trahison

Le seigneur vampire peut avoir ce pouvoir à la place de *regard dominateur.*

Regard de trahison (simple ; recharge ⚄ ⚅) ✦ **charme, regard**
Explosion de zone 3 à 10 cases ou moins ; niveau du vampire + 2 contre Volonté ; la cible est immobilisée et effectue une attaque de base de corps à corps contre un allié adjacent au choix du vampire. *Échec :* la cible est immobilisée mais n'effectue pas d'attaque.

Éclipse du vampire

Un seigneur vampire peut échanger *forme de brume* contre ce pouvoir.

Éclipse du vampire (mouvement ; recharge ⚄ ⚅) ✦ **téléportation**
Le seigneur vampire se téléporte jusqu'à 6 cases et devient immatériel jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Nouveaux monstres

La liste qui suit reprend chacun des nouveaux monstres de cet ouvrage. Elle est classée par niveau et par rôle. Les monstres jouant un rôle de meneur sont suivis d'un (M).

Monstre	Rôle et niveau	Page
Ascète de Vecna (archétype)	Artilleur d'élite niveau 11+	216
Esclave vampirique (archétype)	Brute d'élite	216
Esprit de l'ombre (archétype)	Chasseur d'élite	216
Esprit possesseur (archétype)	Contrôleur d'élite niveau 11+	217
Gardien des morts (archétype)	Soldat d'élite niveau 11+	217
Morfaleux (archétype)	Brute d'élite	217
Nuée métamorphe (archétype)	Franc-tireur d'élite	218
Rejeton de Kyuss (archétype)	Soldat d'élite niveau 11+	218
Sépulcralisé (archétype)	Brute d'élite	219
Tueur implacable (archétype)	Soldat d'élite	219
Zombie contagieux (archétype)	Brute d'élite	219
Âme-en-peine fugitive	Sbire niveau 1	132
Molosse pourrissant	Sbire niveau 1	164
Sénestre	Sbire niveau 1	182
Squelette marchepeau	Brute niveau 2	184
Molosse de famine	Franc-tireur niveau 2	164
Noyé	Sbire niveau 2	196
Archer squelette	Artillerie niveau 3	184
Peau volante	Franc-tireur niveau 3	174
Zombie sournois	Franc-tireur niveau 3	196
Sénestre gantelée	Sbire niveau 3	182
Sépulcreux	Sbire niveau 3	170
Cérébrum fêlé	Contrôleur niveau 4	140
Squelette calleux	Franc-tireur niveau 4	184
Goule détrempée	Soldat niveau 4	156
Nuée de rats cadavériques	Soldat niveau 4	197
Nuée de sénestres	Soldat niveau 4	182
Faucheur blême	Chasseur niveau 5	152
Accipitridé	Franc-tireur niveau 5	174
Dévoreur de carcasses	Sbire niveau 5	196
Zombie de l'effroi	Soldat niveau 5	197
Poltergeist	Artilleur niveau 6	146
Chien du trépas	Brute d'élite niveau 6	164
Tripailleux	Brute niveau 6	170
Cérébrum	Contrôleur niveau 6	140
Enveloppe abandonnée	Franc-tireur niveau 6	144
Faucheur blême servile	Sbire niveau 6	152
Soldat squelette	Sbire niveau 6	77
Goule nauséabonde	Soldat d'élite niveau 6	156
Zombie de la mer de sang	Brute niveau 7	198
Squelette pierreux	Chasseur niveau 7	185
Âme-en-peine de la lune	Soldat niveau 7	132
Courroucé	Soldat d'élite niveau 7	198
Tormentille	Soldat d'élite niveau 7	194
Faucheur blême seigneurial	Contrôleur d'élite niveau 8	152
Ostéopède	Franc-tireur d'élite niveau 8	171
Vampire cadavérique	Franc-tireur niveau 8	191
Enveloppe de dragon	Soldat niveau 8	144
Squelette ténébreux	Soldat niveau 8	185
Cérébrum blindé	Artilleur niveau 9	140
Cohue zombie	Brute niveau 9	198
Élémentaire de sang	Brute d'élite niveau 9	17
Faucheur	Chasseur niveau 9	150
Squelette nécrolin	Chasseur niveau 9	185
Tyrannœil baiser de sang	Contrôleur solo niveau 9	188
Âme-en-peine des vortex	Soldat niveau 9	132
Amniote de sang	Soldat d'élite niveau 9	194
Charnier aux cendres	Soldat solo niveau 9	180
Goule détrempée gémissante	Soldat niveau 9	156
Paralythe	Soldat niveau 9	174
Muse vampirique	Contrôleur d'élite niveau 10	192
Chauve-souris squelette géante	Franc-tireur niveau 10	186
Zombie de l'effroi myrmidon	Soldat niveau 10	197
Fantôme noyé	Artilleur niveau 11	146
Oni mangeur d'âmes	Contrôleur d'élite niveau 11	178
Animal de compagnie exécrable	Sbire niveau 11	138
Fantôme servile	Sbire niveau 11	146
Squelette forcené	Sbire niveau 11	186
Squelette vertébral	Soldat niveau 11	186
Zombie putrescent	Sbire niveau 11	196
Champion détraqué	Brute d'élite niveau 12	166
Enveloppe de titan	Brute niveau 12	144
Frisson sépulcral blasphème	Brute niveau 12	134
Golem cadavérique	Brute d'élite niveau 12	154
Murmure nocturnéen	Chasseur niveau 12	176
Squelette hurlemoelle	Chasseur niveau 12	186
Vampire esprit	Chasseur niveau 12	191
Cérébrum exalté	Contrôleur niveau 12	140
Inhumateur blasphème	Contrôleur d'élite niveau 12	135
Rejeton corrompu	Franc-tireur niveau 12	138
Tueur impie blasphème	Franc-tireur niveau 12	134
Galopin de chair	Sbire niveau 12	142
Rejeton nocturnéen	Sbire niveau 12	176
Goule nauséabonde scélérate	Soldat d'élite niveau 12	157

Monstre	Rôle et niveau	Page
Disciple blasphème	Artilleur niveau 13 (M)	135
Doublure d'Acérérak	Artilleur solo niveau 13	200
Molosse charogneux	Brute d'élite niveau 13	164
Fantôme malicieux	Chasseur niveau 13	147
Anefsina, la Rose Noire	Contrôleur d'élite niveau 13	86
Fléau de Baphomet	Contrôleur d'élite niveau 13 (M)	167
Haut précepteur	Contrôleur d'élite niveau 13 (M)	18
Pharaon ténébreux	Contrôleur d'élite niveau 13 (M)	166
Ctenmiir le Damné	Soldat d'élite niveau 13	202
Acolyte de la chair	Artilleur niveau 14	142
Maître des esprits oni	Artilleur d'élite niveau 14	172
Âme-en-peine du néant	Brute niveau 14	133
Blasphème imparfait	Brute niveau 14	135
Oratoire nocturnéen	Contrôleur d'élite niveau 14 (M)	176
Esprit hurlant	Sbire niveau 14	179
Sénestre liche	Sbire niveau 14	183
Chevalier blasphème	Soldat niveau 14	136
Fosse du régiment abandonné	Soldat solo niveau 14	180
Tyramort	Artilleur solo niveau 15	188
Golem de terre sépulcrale	Brute d'élite niveau 15	154
Faucheur entropique	Chasseur d'élite niveau 15	150
Liche baelnorn	Contrôleur d'élite niveau 15	160
Prêtre souillé	Contrôleur niveau 15 (M)	138
Réceptacle spirituel blasphème	Contrôleur d'élite niveau 15	137
Fantôme aux aguets	Soldat niveau 15	147
Phalène d'effroi	Soldat niveau 15	175
Rejeton organique	Brute d'élite niveau 16	143
Vase spirituelle	Chasseur d'élite niveau 16	195
Liche dryade épineuse	Contrôleur solo niveau 16	161
Maître encapuchonné	Contrôleur d'élite niveau 16	143
Zombie de l'effroi de Strahd	Sbire niveau 16	198
Nécrosphinx	Soldat solo niveau 16	167
Kravenghast	Chasseur solo niveau 17	101
Contremaître de la flamme sombre	Contrôleur d'élite niveau 17	168
Ssra-Tauroch	Contrôleur solo niveau 17	94
Esprit courroucé	Soldat niveau 17	147
Golem de pierre tombale	Soldat d'élite niveau 17	154
Mauthereign	Contrôleur d'élite niveau 18	102
Pavan	Contrôleur solo niveau 18 (M)	103
Mue d'écailles draconiques	Sbire niveau 18	171
Noirsabot	Soldat d'élite niveau 18	139
Assassin larveux	Franc-tireur d'élite niveau 19	172
Goule du sombre pacte	Franc-tireur d'élite niveau 19	157
Maheghoda, le Coursier Noir	Franc-tireur niveau 19	19
Visiteur des ténèbres	Soldat d'élite niveau 19	148

Monstre	Rôle et niveau	Page
Demi-liche	Artilleur solo niveau 20	162
Golem des pendus	Brute d'élite niveau 20	155
Liche du vide	Chasseur d'élite niveau 20	163
Comte Strahd von Zarovich	Franc-tireur solo niveau 20	210
Tireur larveux	Artilleur d'élite niveau 21	172
Esprit de famine	Brute niveau 21	148
Hiérophante abandonné	Contrôleur solo niveau 21	168
Liche alhoon	Contrôleur d'élite niveau 21 (M)	162
Adorateur mort-vivant de Vecna	Sbire niveau 21	214
Équarisseur	Brute d'élite niveau 22	195
Nuée de sénestres draconiques	Brute niveau 22	183
Énigme maîtresse de Vecna	Contrôleur niveau 22	214
Vasabhakti la Scepténaire	Soldat d'élite niveau 22 (M)	19
Kellemor et Przithnee	Artilleur d'élite niveau 23	108
Leglanth et Yargo	Artilleur d'élite niveau 23	106
Seigneur de guerre larveux	Brute d'élite niveau 23	173
Profanation	Contrôleur solo niveau 23	181
Loratha	Franc-tireur d'élite niveau 23	109
Chevalier noirétoile	Soldat niveau 23	205
Faucheur répugnant	Soldat d'élite niveau 23 (M)	151
Ruisselin pourissant	Brute niveau 24	158
Oreiax	Brute d'élite niveau 24	116
Adorateur de la mort	Contrôleur niveau 24	114
Parthal	Contrôleur solo niveau 24	111
Aspect de Vecna	Contrôleur d'élite niveau 25	213
Acérérak	Contrôleur solo niveau 26	201
Profanateur pourrissant	Contrôleur solo niveau 26	130
Simulacre de coatl	Sbire niveau 26	175
Kas le Traître	Soldat solo niveau 26	204
Esprit cendrebrousse	Artilleur niveau 27	195
Harrowzau l'Inconçu	Brute d'élite niveau 28	127
Prétorien vermiforme	Brute niveau 28	207
Incarné de discorde	Brute solo niveau 29	131
Osterneth, la Liche de Bronze	Contrôleur solo niveau 29	209
Harrowzau l'Engloutisseur de Dieu	Brute solo niveau 31	127
Kyuss	Contrôleur solo niveau 31	206
Vecna	Contrôleur solo niveau 35 (M)	212

À PROPOS DES AUTEURS

BRUCE R. CORDELL est concepteur de jeu pour Wizards of the Coast, Inc. Lauréat des récompenses Origins, il a coécrit l'*Encyclopédie des Royaumes Oubliés*®. Sa longue liste de crédits professionnels comprend également le *Grand Manuel des Psioniques*™ et *Libris Mortis*™.

EYTAN BERNSTEIN vient de la ville de New York. Il passe ses journées à écrire et lire des livres d'histoire, mais le soir venu il enfile sa tenue de concepteur de jeux. Il a notamment travaillé sur *Le Comptoir de l'Aventure*™, *Magic Item Compendium*™ et *Exemplars of Evil*™.

BRIAN R. JAMES joue à Dungeons & Dragons® depuis 1987 et a transmis le démon du jeu à son épouse Toni et à leurs quatre enfants. Parmi ses crédits d'auteur indépendant, on trouve *Grand History of the Realms*™ et *L'Encyclopédie des Royaumes Oubliés*®.

ROBIN LAWS a conçu les jeux de rôle *Feng Shui*, *The Esoterrorists*, *HeroQuest*, *Fear Itself*, *The Dying Earth* et *Rune*. Les fans de D&D® ont pu lire sa prose dans les suppléments *Dungeon Master's Guide*® *II* et *Fiendish Codex II*®. Ils se souviennent aussi de *40 Years of Gen Con*, son récit de l'histoire de la plus grande des conventions de jeu.

JOHN SNEAD est auteur indépendant et vit à Portland, dans l'Oregon. Il a écrit pour de nombreux JdR et on retrouve sa trace dans des dizaines d'ouvrages.

Réveillez les Légions du Mal

Certaines légendes, craintivement colportées, mentionnent un ouvrage occulte élaboré par des nécromanciens, un grimoire qui contiendrait de terribles vérités sur les monstruosités mortes-vivantes – ces entités surnaturelles qui hantent les recoins les plus obscurs du monde connu et de l'au-delà. Prenez garde, ce livre, vous le tenez entre vos mains.

Ce supplément du jeu de rôle Dungeons & Dragons® traite des origines, des mythes, des repaires et des tactiques des morts-vivants. Vous y trouverez des rencontres et des amorces pour vos campagnes ainsi que de nombreuses menaces nécromantiques, dont de nouvelles variétés de goules, de squelettes, de vampires, d'âmes-en-peine ou de zombies. Il introduit également de nouveaux types de morts-vivants et fournit les caractéristiques de créatures uniques telles que Vecna ou Acérérak.

Cet ouvrage est compatible avec les produits de référence de la 4e édition de Dungeons & Dragons® :

Manuel des Joueurs® *Bestiaire Fantastique®*

Guide du Maître®

Jeu de figurines D&D® *Plans de donjon D&D™*

GET MORE AT D&D INSIDER™ www.dndinsider.com

d20 SYSTEM™

Licensed by: Hasbro™

PLAY FACTORY

© Wizards of the Coast Inc.2008. All Rights Reserved.